MSX-ENGINE 11

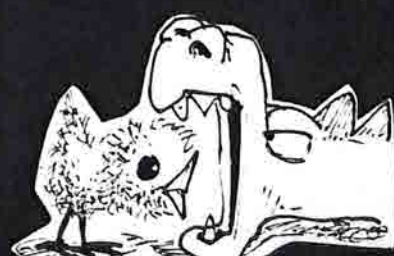
Nobody will ever match us!

Tweemaandelijks magazine voor de MSX-er

Great Strategy II







NUMMER 11; JULI/AUG./SEPT. 1992

REVIEW: DIX
REVIEW: Great Strategy 2
MSX WORLD: MSX in Japan
COVERDISK: Dragon-Disk #9
REVIEW: Frantic
PREVIEW: Sim City
INTERVIEW: ANMA
Microcabin goedkoper!

INHOUD



HELPLINES:
20:00-22:00

Programmeer
Dragon-Disk
MEP
08340-25703
Ivo Wubbels

Import
03444-3269
Falco Dam
Ma, do en vr

Speltips
05430-18803
Glenn Willink

BBS
05114-2147
Wiebe-Johan van der Werk
22:00-07:00

REDAKTIONEEL

PREVIEWS
SIM CITY

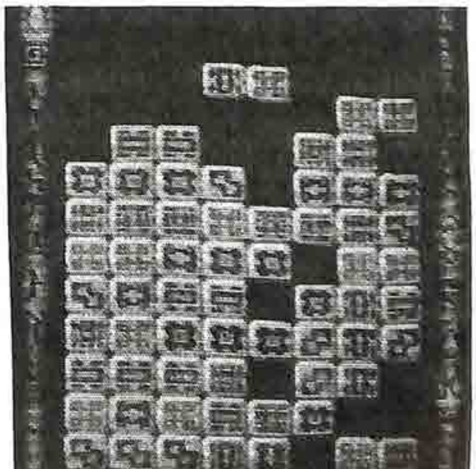
REVIEWS
GREAT STRATEGY II
DIX
FRANTIC
SME 3.0

MSX-WORLD
DE WAARHEID OVER JAPAN
INTERNATIONALIZATION

INTERVIEW
ANMA

GAME MACHINE
KATALOGUS







KOLOFON

MSX-Engine is een uitgave van de stichting MSX-Engine, Doetinchem, ingeschreven bij de Kamer van Koophandel en Fabrieken te Doetinchem.

MSX-Engine verschijnt zes maal per jaar.

Redaktieadres

MSX-Engine
Pruimengaard 24
4051 EL Ochten
Nederland

Hoofdredakteur

Loek van Kooten

Redaktie

Falco Dam, Loek van Kooten, Dennis Lardenoye, Sander van Nunen, Bas van Ritbergen, John Rugers, Marijke Schaap, Wiebe-Johan van der Werk, Anneke Wubbels, Ivo Wubbels.

Uitgever

Ivo Wubbels

Advertenties

Tel.: 03444-3269

Lay-out & Zetwerk

Loek van Kooten

Illustraties

Paul van der Lee

Scanning

Sander van Nunen

Druk

Compuclub Ulft

Abonnementen

Een abonnement op MSX-Engine is te verkrijgen door het desbetreffende bedrag (zie elders) op onze giro of bank over te maken. (Bij bank: vergeet niet je adres te vermelden op het overschrijvingsformulier onder het kopje "betalingskenmerk").
Voor eventuele verlenging van het lidmaatschap dien je direkt na ontvangst van het laatste nummer een nieuw bedrag over te maken. Tegen die tijd ontvang je daarover bericht.

Bank & Giro

ABN 55.81.88.389
T.n.v. Anneke Wubbels
Postbank 6144001
T.n.v. MSX-Engine
Foreign members can pay through an International Postal Order (please inform at your local post-office).

Redaktioneel

Japan is ook maar Japan

Teruggekeerd uit het Land van de Rijzende MSX. En de vraag die op jullie lippen brandt is natuurlijk: "Is het nou echt alleen MSX dat daar de klok slaat?". Ik kan in ieder geval niet zeggen dat ik door de MSXjes Tokio niet meer zag; er doen een aantal legenden de ronde over MSX in Japan die maar eens heel snel de kop ingedrukt moeten worden.

Ik ben langs geweest op de redaktie van MSX Fan, ben zelfs uitgenodigd door Panasonic voor het MSX Festival in Tokio, inklusief gratis toegang en een kamer in het Hilton, enfin, er zijn de gekste dingen gebeurd. Wie wil weten wat MSX Fan met Compile te maken heeft, waarom MSX Magazine gestopt is, of Konami nog nieuwe titels zal uitbrengen en of die nieuwe turboR nu echt nog komt, doet er verstandig aan het desbetreffende artikel open te slaan. Ons internationaliseringsprojekt is overgenomen door MSX Fan. Ze waren daar echt dolenthousiast over en ik geloof dat in het nummer wat nu of hierna verschijnt al zo'n internationale pagina staat. Waarschijnlijk kunnen jullie mij binnenkort ook nog ergens in de Fan bewonderen, in Full Colour. Pas maar op, straks ga ik nog naast m'n schoenen lopen... Over Gurobie (Globey) waren ze eveneens zeer te spreken en ook de Dolagondiesk (Dragon-Disk) vonden ze wel grappig. Toch blijkt dat ze daar hele andere eisen aan programma's stellen als wij!

Wat betreft onze import, die is eenvoudigweg te duur. In Japan heb ik er niets aan kunnen doen, maar er zijn wat andere dingen gaande die wat dichter bij huis liggen. Hopelijk gaan die plannen door; het zou mooi zijn, zowel voor ons als voor jullie.

Interessant is de allernieuwste MEP (MSX Engine Produkt, weten we het weer?) die is uitgebracht op Zandvoort, 17 september. In de Engine vind je een recensie van Dix, de grootste produktie die we tot nu toe gemaakt hebben, die een heleboel speciale MSX2+ opties heeft, maar ook gewoon werkt op je MSX2. Voor de prijs hoef je het niet te laten en voor de kwaliteit trouwens al helemaal niet...

Het is jammer dat we het niet voor elkaar hebben weten te krijgen de Engine en de Dragon-Disk voor Zandvoort af te krijgen, maar ja, de tijd die ons restte na mijn terugkeer uit het oosten was gewoonweg te kort. Vanaf nu zal alles weer lekker elke twee maanden verschijnen, dus dat is tenminste goed nieuws. Oplettende lezers zullen merken dat de Engine weer een ietwat ander tintje heeft gekregen; we zijn in ieder geval van plan om de boel flink uit te breiden, dus bereid je maar vast voor... Lees ze!

Loek van Kooten.



Steden bouwen in Sim City, een speelbaar spel in het Engels!

Een nieuwe softwarehit staat op stapel... Sim City, in het verre verleden ooit op andere computers uitgebracht door het Franse softwarehuis Infogrames, komt nu ook op de MSX uit. Interessant is dat het spel zowel in het Japans als het Engels werkt, zodat ook wij, Europeanen, volop aan onze trekken kunnen komen.

Zoals de naam al zegt, is het de bedoeling om steden te bouwen. Dat lijkt makkelijk, maar valt vies tegen. In het begin van het spel krijg je de keuze uit verschillende steden die je kunt beheren, maar veel leuker is het natuurlijk om zelf een stad te bouwen.

Zo'n stad bestaat uit verschillende onderdelen, zoals politieburo's, brandweer, spoorlijnen, fabrieken, maar ook sportstadions en vliegvelden. Om een goede stad te bouwen, is het ontzettend belangrijk dat het geheel een goede infrastruktuur heeft. Zo maakt het heel erg veel uit waar je iets bouwt. Zet je een gebouw in de buurt van een natuurgebied, dan stijgt de waarde van het geheel, zodat er daar weer meer belasting wordt betaald.

Nog een voorbeeld. Het maakt ook nog uit of bepaalde onderdelen van de stad bij elkaar in de buurt staan. Zo moet je, om hoge kosten voor het aanleggen van stroomkabels te besparen, fabrieken niet te ver van elektriciteitscentrales af bouwen. Je ziet, er komt heel wat bij kijken als je een mooie, goed funktionerende stad wilt bouwen.



Je ziet het, Sim City is een tamelijk uitgebreid en moeilijk spel. Gelukkig zijn er een aantal hulpopties aanwezig. Zo kun je begrippen zoals vervuiling, misdaad en handel eenvoudig in grafieken laten weergeven, zodat je tijdig kunt ingrijpen om erger te voorkomen. Vergeet niet dat de stadsbewoners wegtrekken als de stad hun niet meer bevalt en.. des te minder inwoners, des te minder belastingcentjes. Heb je geen centjes meer, dan kun je bijvoorbeeld het stadsonderhoud wel vergeten, met het gevolg dat het nog smeriger wordt, zodat er nog meer mensen wegtrekken, zodat.. en we zijn dan dus in een oneindige neerwaardse spiraal terecht gekomen.

Wanneer Sim City uitkomt en hoeveel het gaat kosten, dat weten we nog niet, maar wel weten we dat het er enorm interessant uitziet, vooral omdat het in het Engels geschreven is. Hou MEM #12 in de gaten, want er zou wel eens meer in kunnen staan!

Produktinformatie

Sim City Imagine

Medium	**?x2DD**	**Vanaf**	**MSX2**
Opties	**Geen**	**Prijs**	**???**

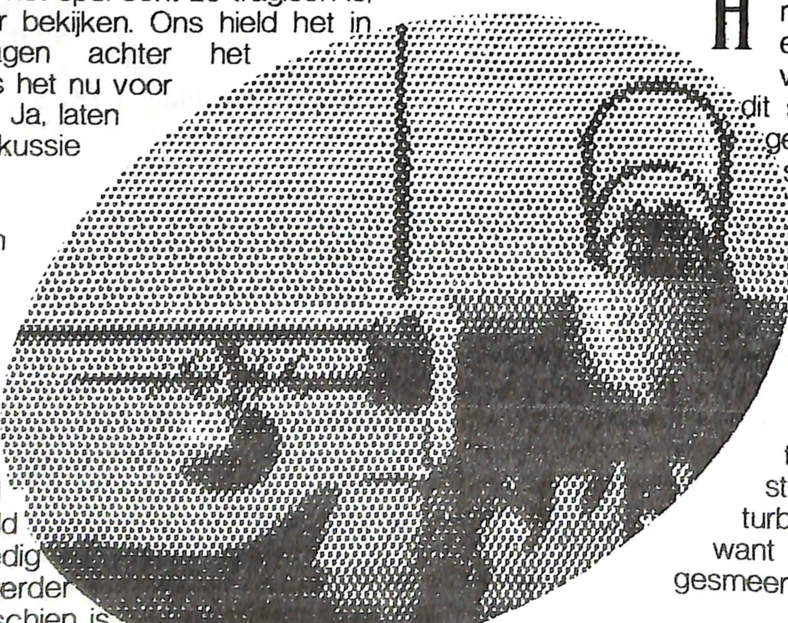
GREAT STRATEGY II

Loek van Kooten

Nieuwe Microcabin stelt strategisch inzicht zwaar op de proef

Eindelijk, daar is 'ie dan weer, de allernieuwste Microcabin: Great Strategy 2. We hadden hem aangekondigd als Big Strategy 2, maar vonden Great grammatikaal beter verantwoord, en trouwens, het klinkt ook een stukje beter.

Microcabin stuurde ons ook wat (Engelse!) informatie over dit spel, maar zij noemen het Big Tragedy 2. Of het spel echt zo tragisch is, moet je zelf maar bekijken. Ons hield het in ieder geval dagen achter het beeldscherm (of is het nu voor het beeldscherm? Ja, laten we daar eens een diskussie over houden) gekluisterd.



Het spel bevindt zich op drie diskettes, inklusief een datadisk, die je echter wel zelf moet aanmaken. Twee diskettes voor het spel zelf lijkt weinig, maar het vermoeden dat het spel dan wel erg snel uitgespeeld zou zijn bleek volledig ongegrond. Voordat we verder gaan met recenseren; misschien is het een geruststelling dat er in het spel zelf maar met slechts een klein aantal verschillende menu's gewerkt wordt, zodat kennis van het Japans niet noodzakelijk is. Geen gesleep met woordenboeken dus, zoals met Princess Maker. Alles gaat in Big -slik- Great Strategy grotendeels met animaties, afbeeldingen en cursors, dus het ziet er naar uit dat er sinds lange tijd weer eens een begrijpelijk -en verslavend!- spel op de markt is verschenen.

Great Strategy is iets heel anders dan dat we tot nu toe van Microcabin gewend zijn. We hebben hier nu eens niet te maken met een duizend-in-een Role Playing Game, nee, ook niet met een arcade speelhalspel, zelfs geen Nemesis kloon waar je een krom duimpje van over houdt. Great Strategy is (de naam zegt het al) een spel waarin een beroep gedaan wordt op het strategisch inzicht van de speler.

Het spel start op met een redelijke digitalisatie van een, oeps, nu moet ik voorzichtig zijn, want van dit soort dingen heb ik echt geen kaas gegeten, F15 straaljager? Enfin, het doet er ook niet toe, het ziet er in ieder geval leuk uit. Na een druk op de spatie komen we terecht in het spel zelf dat, om het maar gelijk te zeggen, op een MSX2 of een MSX2+ traag (!) werkt. Daarover straks. Mensen met een turboR kunnen gerust zijn, want daar loopt alles lekker gesmeerd.

Je krijgt de keuze uit een groot aantal landkaarten, die je trouwens ook nog zelf kunt aanmaken in een zogenaamde Map Editor. Een aantal van deze landkaarten zijn rechtstreeks overgenomen uit een atlas, al zijn ze dan iets onnauwkeuriger. Zo kun je Saddam Hoessein

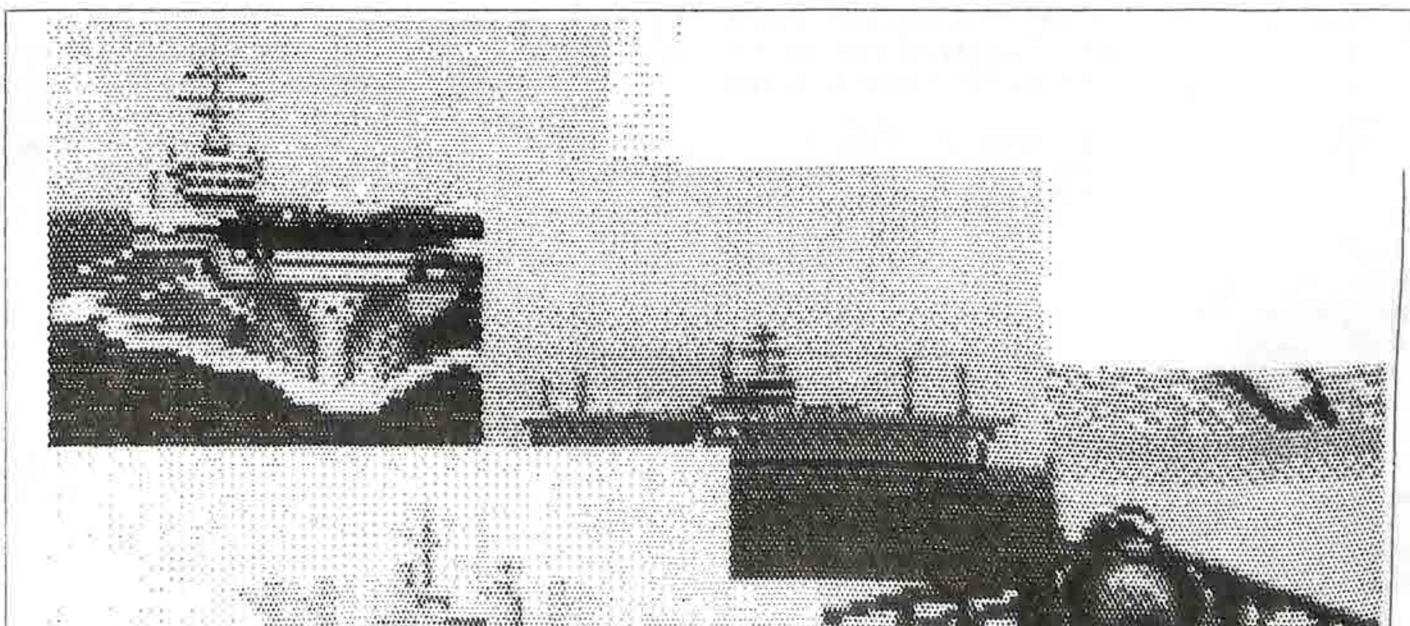
GREAT STRATEGY II

pesten in het Midden-Oosten, of de Koreanen een lesje leren op nog oostelijker grondgebied. Nee, Japan zit er niet bij en da's toch vreemd, want daar komt het spel toch vandaan? Een verklaring is snel gevonden: Japan houdt zich tegenwoordig alleen nog maar bezig met defensiepolitiek, want het Japanse volk is toch zóóóó vredelievend. Aldus MSX Fan. Geen nood, mensen die een oorlog willen simuleren tussen Japan en Nederland (of iets in die geest) kunnen met een gerust hart de Map Editor induiken om daar het één en ander aan te passen.

Microcabin stuurde ons ook wat informatie over dit spel, maar zij noemen het Big Tragedy 2. Of het spel echt zo tragisch is, moet je zelf maar bekijken.

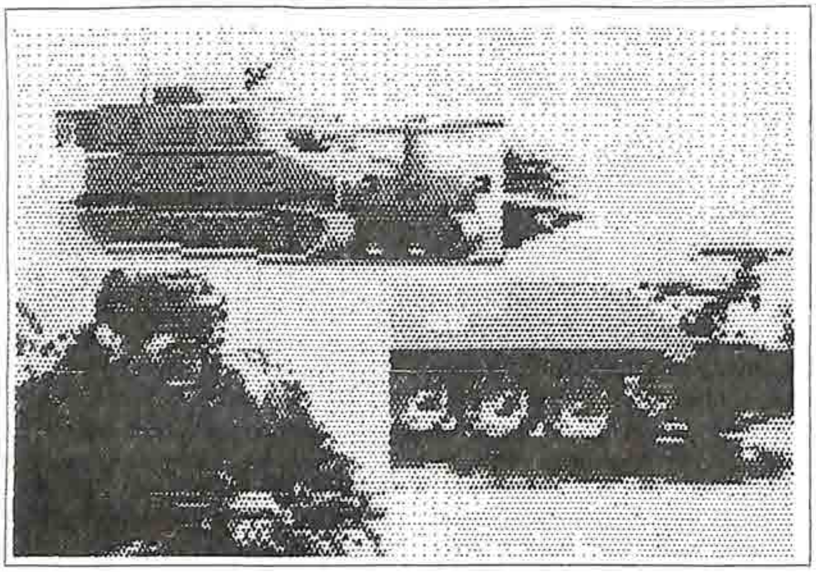
Zodra je een kaart hebt kunnen vinden die je goedkeuring wel kan dragen, wordt deze ingeladen en kun je gaan spelen. Eerst nog even wat dingen instellen; zo kun je het aantal spelers varieren (van 1 tot 4!) en aangeven welke spelers door de computer ter hand moeten worden genomen. Ook kun je aangeven wat je beginbudget is en hoeveel geld je steeds extra tot je beschikking krijgt voor elke stad die je bezit. Leuk is dat elk land dat op de kaart vertegenwoordigd wordt zijn eigen specifieke wapens kent. Zo gebruikt Rusland MiG straaljagers, maar werkt Japan weer met F15's. Hierna mag je dan echt beginnen.

Al snel blijkt dat je met Great Strategy wel een tijdje zoet zult zijn, want het spel is behoorlijk uitgebreid. Op de landkaart zijn diverse stellingen te ontwaren, elk met een ander kleurtje, waarbij elke kleur voor een andere partij staat. Zelf had ik voor rood gekozen en de computer was blauw: we speelden slechts tegen elkaar, om het in het begin niet al te ingewikkeld te maken, maar zelfs dan viel het nog tegen! Je hebt als speler de beschikking over een aantal steden die al van jou zijn en een hoofdstad. Dit alles ligt een beetje verspreid over de kaart. Deze kaart bestaat geheel uit zeshoekjes, waarbij elk zeshoekje iets uitbeeldt. Dat kan een stad zijn, maar ook een stuk bos of een berg; in het spel is een grote diversiteit aan landschappen verwerkt. Je kunt nu verschillende dingen gaan doen.



GREAT STRATEGY II

Produceren. In een stad, of rond je hoofdstad, kun je wapentuig gaan produceren. Dit houdt in dat je een gevechtssquadron aanmaakt, die je in deze beurt nog niet kunt gaan verplaatsen. Heb je dus eenmaal iets aangemaakt in een stad, dan kun je dezelfde beurt in die stad helemaal niets meer doen. Kan een squadron niets meer doen, omdat ze bijvoorbeeld al een keer verplaatst is, of omdat ze net is aangemaakt, dan verschijnt er linksboven in het zeshoekje waar het squadron gepositioneerd is een kleine letter E (soms lijkt deze letter op een P of een F, maar het is echt een E, kijk maar eens goed). De E staat trouwens voor End.



Verplaatsen. Je kunt al aangemaakte squadrons gaan verplaatsen in alle richtingen. Het gebied waarover een squadron verplaatst kan worden wordt aangegeven; het spreekt voor zich dat een straaljager verder verplaatst kan worden dan bijvoorbeeld genietroepen en dat een squadron vrachtwagens minder ver kan rijden over bergen dan over wegen. Verder heb je behalve land ook nog te maken met zee, waarop natuurlijk alleen boten kunnen varen; hoewel, in de ondiepe gedeeltes kun je ook soldaten laten waden. Hier komt het strategisch inzicht dus al om de hoek kijken.

Nee, Japan zit er niet bij en da's toch vreemd, want daar komt het spel toch vandaan? Een verklaring is snel gevonden; Japan houdt zich tegenwoordig alleen nog maar bezig met defensiepolitiek, want het Japanse volk is toch zóóóó vredelievend.

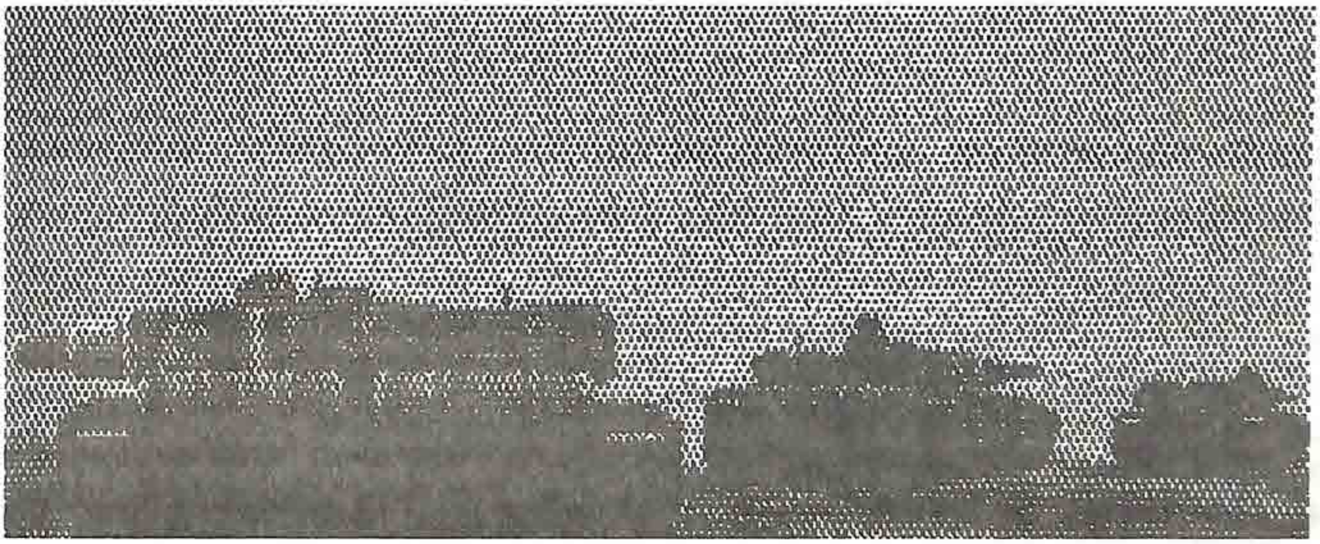
Uitstappen. Squadrons vrachtwagens en andere voertuigen herbergen soldaten, die je kunt laten uitstappen. Op die manier kun je dus bijvoorbeeld een eind infiltreren in een vijandelijke zone en dan ineens al je soldaten laten uitstappen. Je hebt dan plotseling het dubbele aantal squadrons. Stap je uit in een zogenaamde 'lege stad' dan heb je deze veroverd en krijg je weer meer geld.

Aanvallen. Spreekt dacht ik wel voor zich. Het is trouwens ontzettend gaaf om te zien wat er gebeurt als je deze optie selekteert. Met een viziertje geef je aan welke troepen je wilt aanvallen en vervolgens gaat de computer naar een speciale vechtmode waar je in prachtige animaties kunt zien hoe de troepen elkaar bevechten. Standaard gebeurt dit automatisch, maar je kunt het spel ook nog zo instellen dat je zelf je troepen bestuurt. Dat maakt het natuurlijk nog spannender.

Verder zijn er nog wat opties die betrekking hebben op informatie, tips en andere helpfunkties. Zo is er een komplete database in het spel verwerkt waarin je alle gegevens kunt krijgen over je eigen en vijandelijke wapens en squadrons.

Laat ik eerlijk zijn, voor een gemiddelde speler zal het niet mogelijk zijn om alle opties die het spel biedt te gebruiken, ik doel daarbij op de prachtige Japanse helpfunkties en informatiebestanden, maar het spel zelf –en daar gaat het toch uiteindelijk om– is echt heel goed speelbaar, en dat meen ik. Want je hoeft per slot van rekening echt geen Japans te kennen om met een dom cursortje over een kaart te wandelen. Waar het wel op aankomt is strategisch inzicht.

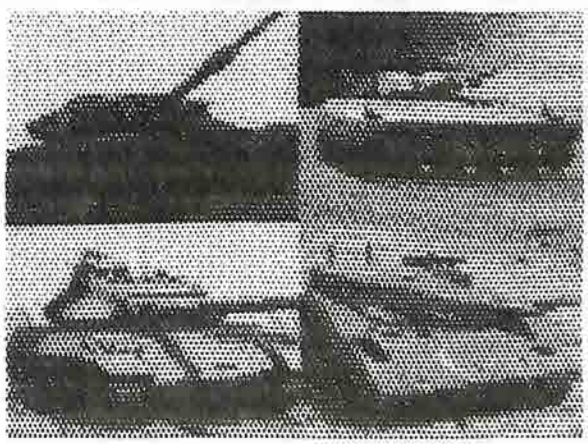
Great Strategy II



Behalve het spel zelf, biedt Great Strategy ook nog de Campaign mode, waarin je echt alles op alles moet zetten om een supergrote landkaart te veroveren, en dat nog binnen een bepaalde -zeer strakke- tijdslimiet. Nee, je raakt niet gauw uitgekeken op dit spel.

Met Great Strategy 2 biedt Microcabin de MSXer een spel waarin je nu eens niet dozijnen vijanden overhoop hoeft te schieten, noch honderden items hoeft te vinden terwijl je gigantische kastelen doorstruint, maar een gewoon lekker uitgebreid strategie spel, waarin ook aktiefanaten aan hun trekken kunnen komen.

Sinds kort heeft MSX Engine haar import rechtstreeks via Microcabin lopen, hetgeen dus betekent dat Microcabin zelf haar software naar ons opstuurt. Dat merk je, niet aan de levertijd, maar wel aan de prijs! Great Strategy kost bij ons slechts Hfl. 175,= en als ik kijk naar de gigantische bedragen die wij gewend zijn (en zeker als ik kijk naar de bedragen die gevraagd worden voor spelen van Konami zoals Contra 3 op de Super Nintendo - Hfl. 230,=) is dat echt niet veel, want je krijgt er echt een goed spel voor terug. Het ziet er naar uit dat er sinds lange tijd weer een goed speelbaar en interessant spel op de MSX markt is verschenen. Als je alle kaarten hebt uitgespeeld (dat duurt trouwens wel een paar maanden) dan kun je nog altijd zelf aan de slag met ontwerpen of eenzelfde kaart nog eens proberen, maar dan met een wat moeilijker instelling, of met meer spelers (want de computer kan zonder problemen meerdere spelers voor zijn rekening nemen). Het enige nadeel is de snelheid; als MSX2er of MSX2+er kun je gerust een kopje koffie gaan halen als de computer aan de beurt is; turboRers kunnen nu eindelijk profiteren van hun kostbare aanschaf. Absolute topkwaliteit, voor een absoluut lage prijs.



Testoordeel

Great Strategy 2 Microcabin

Sounds	10	Graphics	8.5
Spel	9.5	Score	75
Medium	2x2DD	Vanaf	MSX2
Opties	FM-Pac	Prijs	175,=

DIX

Loek van Kooten

Zullen we u eens een MEP verkopen?

Nee, nee, maak je geen zorgen, we gaan je niet slaan. MEP staat voor MSX-Engine Produkt en dat klinkt toch al veel onschuldiger, of niet soms? Zoals je misschien al had ontdekt is Dix de naam van de allernieuwste MSX-Engine Produktie en al zeggen we het zelf, het resultaat mag er weer zijn. Maandenlange inspanning heeft het de programmeurs gekost dit brouwsel in elkaar te zetten, maar.. ach lees maar gewoon verder, dan weet je tenminste waar we het over hebben.

Tromgeroffel vulde het tempelplein van Quitombe. Vandaag was de dag van de goden. Zware rimpels tooiden het hoge voorhoofd van de hogepriester, wiens blik in de oneindige hitte van de zon staarde.

"Nu," sprak hij, terwijl hij zijn scepter langzaam naar boven bracht.

"Maar.."

"Nu!", en zijn zwarte ogen priemden in het gelaat van Paracas.

Paracas gebaarde naar een groepje mannen aan de overkant van het immense plein. Langzaam schuifelden de mannen naar voren, de vrouw in het midden stevig vasthoudend. Angst en vrees vulde de massa, die huiverend toekeek. Op het aanhoudende getrommel dansten de priesters in het rond, terwijl ze hun heidense kreten ten hemel hieven, het gekrijs van de vrouw overstemmend. De doodsangst staat op haar gezicht getekend, haar hoop gevestigd op een wonder dat niet gebeuren zal.

De trommels gaan harder, waanzin vervult de mensen en stevige handen sleuren de maagd hoger en hoger, naar het heiligdom van de God der goden, waar de hogepriester zegeviert. De massa heft een monotoon gezang aan.

"Zon, U loven wij!" gaan de priesters voor.

"Zon, U loven wij!" jubelt de menigte.

"Neem dit offer!"

"Neem dit offer!"

"Opdat wij leven!"

De maagd werd op het altaar gelegd en vastgebonden; de rafelige touwen sneden diep in het jonge vlees. De extase steeg tot een ongekend hoogtepunt.

In een flits sloeg het mes toe en met een razendsnelle beweging trok de hogepriester het hart uit het lichaam van de maagd en hief het ten hemel. Een ijselijke gil vulde de ruimte.

"James!"

"James!"

"James, word wakker!"

Met een schok komt James overeind. Het zweet gutst van zijn voorhoofd.

"Gaat het?"

"Hè... ja... ja, het gaat wel, geloof ik."

Hij slikte even, ging langzaam weer achterover liggen, op de harde ondergrond.

"Godv.."

"Gaat het?"

"Ja, ik stoot m'n kop."

"Hé, vandaag is de belangrijke dag jôh!"

"Jaja, ik weet 't."

Langzaam wenden zijn ogen aan de donkere omgeving. Hij herkende de contouren van de grot die langzaam duidelijker werden. Zijn ogen gleden van de hobbelige zijwand naar het prachtige lichaam van zijn vrouw Lila, die er nog wat slaperig uitzag. Een straaltje zonlicht viel door het dak van de grot.

"Ik hou van je schat."

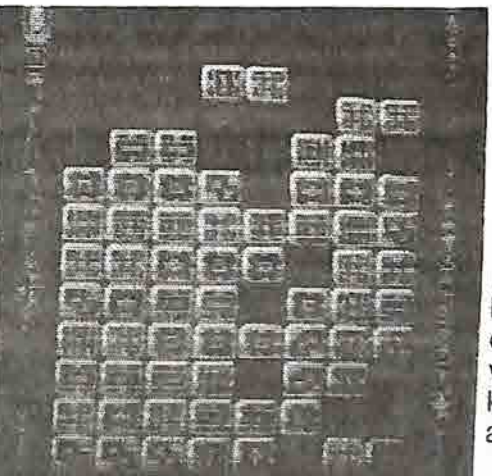
"Ik weet 't. Laten we maar gaan, slapen doe je toch niet meer, denk ik." en ze wreef zachtjes over de bult die was ontstaan op het hoofd vanJames.

"Ja, laten we maar gaan."

De torenhoge letters D, I en X praalden boven de laatste deur die de schatten versperde.

DIX

James vroeg zich af waar hij aan begonnen was, toen ze samen door de mond van Sacsahuaman het heiligdom binnen traden.



Dat was het introverhaal van Dix. Op het eerste gezicht is het spel de zoveelste Tetris-kloon, maar al snel kom je erachter dat Dix nog veel meer mogelijkheden biedt en eigenlijk ook heel anders is dan Tetris.

Het spel start op met een intro demo, waarin wat digitalisaties getoond worden, vergezeld van een -enigszins verkorte- versie van het introverhaal. Het programma maakt gebruik van de bekende MSX Music standaard, dus voor bezitters van een 2+ of een al dan wel of niet ingebouwde FM-Pac of FM-Pak is het weer genieten geblazen. Mensen die de muziek op de Dragon-Disk kunnen waarderen zullen in ieder geval lekker aan hun trekken komen.

Helemaal gaaf zijn de digitalisaties en het titelbeeld op een MSX2+, want daar past Dix z'n graphics op aan. Het ziet er naar uit dat we hier sinds lange tijd weer te maken hebben met een echt professioneel Nederlands produkt. Dit beeld wordt helemaal bevestigd als de namen van de programmeurs op het scherm gezet worden; trotse bezitters van een SIMPL module of een MSXturboR krijgen waanzinnige house and acid sample-loops over zich heen gestort. Hier is gewerkt, dat kun je wel zien!



Mensen die geen SIMPL hebben zouden eens kontakt moeten opnemen met MSX Computer Magazine. In een van de vorige nummers van MCM heeft eem uitgebreid artikel gestaan over deze Nederlandse vinding. Voor een gulden of vijftien kun je het gevalletje zelf in elkaar solderen en echt, het ding klinkt als een klokje.

Maar goed, het belangrijkste is toch het spel, niet? Zoals je uit het introverhaal eigenlijk al hebt kunnen opmaken is Dix de naam van het allerlaatste enigma dat de weg naar de schatten van de Inca's blokkeert. Jij moet nu, als James Barlett, de wereldberoemde archeoloog, deze laatste hindernis overwinnen om de schatten te kunnen verzamelen.

Het speelveld bevindt zich in het midden van het scherm. Van bovenaf vallen er steenklusters (een groepje van twee stenen) in allerlei kleuren en vormen het beeld in en de bedoeling is nu deze klusters zodanig te ordenen dat er een bepaald patroon ontstaat van stenen met dezelfde kleur of vorm. Dit patroon wordt rechtsonder in het scherm opgegeven aan de hand van donker en licht gekleurde cirkels en verandert per level.

DIX

Als je een bepaald aantal patronen hebt opgelost (dit wordt links in het scherm aangegeven naast SOLVE) mag je verder naar de volgende stage en krijg je een password op dat je tijdens een volgende speelsessie weer kunt gebruiken om zodoende gelijk op de plaats te beginnen waar je de vorige keer geeindigd was.

Tijdens het spel komen er zo nu en dan ook nog bonusblokken het beeld invallen. Ze zijn er in nogal wat soorten; zo heb je de diverse bonusblokken die slechts een aantal punten opleveren (grappig is dat 300PNT 400 punten blijkt op te leveren, echter, dit is geen bug, maar een aardigheidje van de makers); andere blokken doen SOLVE afnemen zodat de weg naar het volgende level wat makkelijker gemaakt wordt. Extra levens kun je ook nog verkrijgen, maar pas op, er is ook een 'bonusblok' dat je dood laat gaan, dus pas wel op. Als laatste is er dan nog het warpblok, waarmee je in een keer een stage verder gaat.

Bonusblokken werken niet meteen, je moet er natuurlijk wel wat voor doen! Zodra zo'n blok het beel binnen komt zeilen moet je met een noodgang een muurtje eromheen gaan bouwen en wel zo dat alleen de bovenkant nog open blijft. Dit moet echt in een behoorlijk tempo gebeuren, want het bonusblokje is binnen de kortste keren weer verdwenen.

Al deze ingredienten blijken een spel op te leveren waaraan menigeen verslaafd raakt. We hadden een kleine testploeg ingehuurd die moest kijken of het spel nog fouten bevatte en of er nog dingen verbeterd konden worden. Na afloop van de testsessie bleek het grootste probleem niet in het programma te schuilen, maar in de testploeg zelf, die inmiddels verbeten achter de joystickjes peesde om door level 9 te komen en het vertikten achter de computers vandaan te komen. Kortom, Dix is verslavend.

De nodige humor ontbreekt niet tijdens het spel en het geheel loopt als een treintje. Kijk, het is geen Xak, maar ja, Xak kost dan ook wel een heleboel centjes meer! De graphics van Dix zijn goed en ook de muziek mag er wezen. Zelf kick ik echt helemaal op die samples die in het spel verwerkt zitten. De spelkwaliteit is echt hoog en voor die paar tientjes heb je echt een paar weken lekker spelplezier. Verplicht.

Testoordeel

DIX	**MSX-Engine**		
Sounds	**8.5**	**Graphics**	**9**
Spel	**7**	**Score**	**63**
Medium	**1x2DD**	**Vanaf**	**MSX2**
Opties	**FM-Pac**	**MSX2+**	
	SIMPL	**PCM**	
Prijs	**35,=**		

NIEUWE MICROCABIN!

Voor de Xak fans onder ons nog een leuk nieuwtje... Microcabin komt binnen afzienbare tijdmet een vervolg op Xak the Tower of Gazzel. De naam van dit illustere spel is Xak the Tower of Cabin. Tja, eigenlijk is het aan de titel aan te zien, het gaat hier om een superparodie op het hele Xak gebeuren.

Alle hoofdrolspelers doen weer mee, maar niet in een Role Playing Game dit keer. We gaan met Microcabin eens gezellig autoracen in het Microcabin gebouw zelf. Welja, hoe verin je het.

We konden de screenshots die we inmiddels al hebben gezien niet meer tijdig scannen, maar je weet het nu in ieder geval... MSX-Engine brengt je het laatste nieuws, altijd het eerst. In MEM #12 meer over the Tower of Cabin.

Frantic

■Loek van Kooten

ANMA geeft Nederlandse MSX software professioneel image

Zo langzamerhand is het niet alleen meer Japanse software dat de klok slaat. De Nederlandse software wordt steeds beter! Je kon in deze Engine al een recensie lezen van Dix, ons nieuwste eigen produkt, maar de software van ANMA doet er zeker niet voor onder! Elders in dit nummer kon je al een interview lezen van ANMA; in dit interview kondigen zij met veel trots hun nieuwste telg, Frantic aan. MSX Engine brengt je als eerste een uitgebreid review...



De enige manier om te ontsnappen uit het kasteel is informatie verzamelen bij de gasten, die natuurlijk wel hun natje en hun droogje moeten krijgen. Je moet daartoe de etenswaren van de bovenste verdieping van het kasteel helemaal naar onderen brengen, waarbij je natuurlijk gehinderd wordt door diverse monsters en vallen.

Franc is de naam van een butler die eventjes geen werk heeft. Als hij op een dag een vakature leest in de krant waarin gevraagd wordt om een butler raakt hij dan ook zeer enthousiast. Vol goede moed stapt hij naar zijn nieuwe werkplek, althans, dat hoopt hij. Al snel blijkt dat het huis waarin het werk verricht moet worden geen gewoon huis is... Graaf Cramp, de nieuwe werkgever, is niet zo'n aardig heerschap en Franc wordt gevangen genomen.

Frantic is een zogenaamd platformspel; ANMA zelf vergelijkt het het liefst met een kruising tussen USAS en Penguin, maar persoonlijk vind ik het meer weg het ben van The Maze of Galious. Penguin heb ik nooit gezien, dus hier kan ik niet over oordelen.

Zo zijn er sommige plateaus die vermorzelen zodra je erop gaat staan, met het gevolg dat Frankje met z'n glaasje wijn netjes te plettervalt ergens diep onderin. Het is dus oppassen geblazen.

Onderweg vind je natuurlijk diverse items die je energie opkrikken (zo zijn er hamburgers en toffies) en, als extra spelelement, bommen waarmee je muren kunt opblazen die je de doorgang versperren. Het is verstandig om alle bommen die je kunt pakken te verzamelen, anders zou je wel eens voor hele nare verrassingen kunnen komen te staan.

De nodige humor ontbreekt niet; zo kun je de vijanden vernietigen door op ze te spugen. Frisser kon het al niet. Tevens kun je, door je spatie langer in-

gedrukt te houden alvorens deze weer los te laten, je spuugkracht (jasses, wie leest nog mee?) te vergroten zodat je vijanden die wat verder van je af staan ook kunt besp.. , raken. Goed, onderwerp afgesloten.

Het spel zit ontzettend goed in elkaar, het spelidee is goed en ook goed uitgewerkt, de muziek is weer typisch ANMA, lekker hard en ruig (met een harde g), maar daar moet je van houden. De graphics zien er redelijk tot goed uit, maar hebben toch nog iets gekunstelds; daarentegen zijn de animaties prima en echt heel vloeiend (of vloeibaar, zoals ik onlangs een kollega hoorde zeggen). Met Frantic bewijst ANMA weer eens dat de enige weg naar boven leidt; ze hebben NOSH in ieder geval weer dik overtroffen. Voor de prijs hoef je Frantic echt niet te laten liggen en voor dit luttele bedrag zorg je er ook nog eens voor dat ANMA weer nieuwe produkten kan gaan maken, die er ongetwijfeld weer iets beter uit zullen zien. Het is nog zeker niet te vergelijken met de Japanse software, maar een stijgende lijn is duidelijk te zien, ditzelfde geldt trouwens ook voor Dix. Absoluut verplicht!



Testoordeel

Frantic ANMA

Sounds	**7.5**	**Graphics**	**7**
Spel	**7**	**Score**	**57**
Medium	**1x2DD**	**Vanaf**	**MSX2**
Opties	**FM-Pac**	**Prijs**	**35,=**

Falco's importpraatje

Sinds kort importeert MSX-Engine rechtstreeks via Microcabin, maar, wat houdt dat nu precies in voor jullie, de leden? Voordat we dat gaan uitleggen, eerst onze dank aan Dennis Lardenoye en Koen Dolfs, twee leden die ons aan dit kontakt geholpen hebben. Dennis en Koen, bedankt! Waar blijft die advertentie die we voor jullie in ruil zouden plaatsen....?

Wat betreft die import, het komt er allereerst op neer dat de prijzen flink omlaag gaan. Dit geldt natuurlijk alleen voor Microcabin produkten. Werd vroeger alles besteld (en voor niet Microcabin produkten geldt dat dus nog steeds) via een dealer, die de spullen weer kocht van een groothandel, die de spullen weer... snap je, met al die opslagpercentages wil het wel met die prijs.

Nu halen we alles rechtstreeks van Microcabin, vers uit de drive, zo naar Nederland. Het komt er op neer dat spellen nu zo'n Hfl 20,= à Hfl 25,= goedkoper zijn geworden, en da's toch lekker.

Wat betreft het bestellen, telefonisch kan wel, maar in verband met veranderde leefomstandigheden ben ik niet altijd meer thuis te bereiken. Je kunt daarom het beste gebruik maken van de bestelbiljetten (elders te vinden in deze MEM). Vergeet niet je adres te vermelden! Deze biljetten worden eens per week verwerkt en uiteindelijk heb je je bestelling dus net zo snel thuis als anders. Het ziet er naar uit dat binnen afzienbare termijn ook alle andere prijzen omlaag gaan, maar hier moet nog het één en ander voor geregeld en gepraat worden. Zeker is dat dus nog niet, maar we hopen je snel goed nieuws te kunnen brengen.

Er zijn een aantal interessante produkten uit, denk maar aan Great Strategy 2 en aan Sim City, dat waarschijnlijk geheel in het Engels is geschreven. Wacht de recencies nog even af en vul daarna gelijk dat biljet in en stuur het op. Voor alle soft- en hardware geldt nog steeds: een vol jaar garantie.

Groetjes, Falco.

SUPER MUSIC EDITOR

■ Jeroen Schmitz

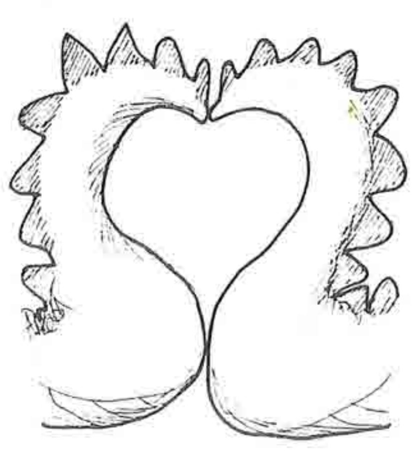
Nederlands stukje software rekent af met alle andere muziekprogramma's

Wie tegenwoordig nog op wil vallen met het uitbrengen van een muziek programma voor MSX, moet wel met iets bijzonders komen, want voor vrijwel iedere muziek chip die we kennen op MSX, is al wel een programma gemaakt. Wat er echter nog niet bestond, was één programma dat gebruik kan maken van zo'n beetje alle muziek chips die er bestaan.

Xelasoft zag dit ook in en begon aan een programma te werken, dat dit gemis zou moeten opheffen. En, alhoewel nog niet helemaal af, is het resultaat op zijn zachts gezegd redelijk uniek.

Xelasoft's Super Music Editor versie 3.0 (SME 3.0) is de opvolger van SME 1.0 en SME 2.0, twee programma's die ikzelf nog nooit onder ogen heb gehad. De maker zegt een jaar intensief aan het programma te hebben gewerkt, hetgeen ik me goed kan voorstellen, want hij stelde nogal wat eisen aan de mogelijkheden van SME 3.0. Het programma zoals het tot nu toe af is, heeft al een aantal ongekende mogelijkheden, en zal er in de toekomst nog meer bij krijgen. SME 3.0 ondersteunt momenteel zowel de MSX-Music (bijvoorbeeld de FM-PAC) als de MSX-Audio (bijvoorbeeld de Music Module). Wat betreft de MSX-Audio, daarvan ondersteunt SME 3.0 er zelfs twee. Het is namelijk mogelijk om twee MSX-Audio chips onafhankelijk aan te sturen, maar je moet er dan natuurlijk wel twee hebben. In de originele Japanse MSX-Audio zitten al twee MSX-Audio chips, maar met twee Philips Music Modules kun je, na een kleine hardwarematige wijziging die in de handleiding duidelijk staat beschreven, ook twee MSX-Audio chips onafhankelijk gebruiken. Zo kun je dus echte stereo muziek componeren, door de 2 Music Modules direct op een stereo installatie aan te sluiten. Natuurlijk kun je dat ook met een MSX-Music en één MSX-Audio, maar omdat deze niet hetzelfde klinken, krijg je dan soms een minder goed stereo effect.

Helemaal waanzinnig wordt het als je twee MSX-Audio's hebt én een MSX-Music hebt, want dan kun je al drie keer negen is zevenentwintig kanaals FM muziek + twee sample kanalen programmeren. Daarbij komt nog, dat in de toekomst ook nog vier SCC geluidschips, zoals die in Konami spellen zitten, en de PSG kunnen worden aangestuurd, zodat je op zo'n gezellige vijftigkanaals muziek uit komt. In theorie dan, want een standaard MSX zal dat met zijn trage Z80 waarschijnlijk niet kunnen verwerken binnen een interrupt. Vandaar dat, wanneer in het programma voor afspelen wordt gekozen, in beeld wordt weergegeven hoeveel procent van de processortijd gebruikt wordt voor de muziekroutine. Nu de SCC's en de PSG nog niet kunnen worden gebruikt, zal dit nooit meer dan 50% worden (meestal zelfs nog geen 40%), maar als straks ook die chips worden ondersteunt, zou het weleens wat teveel kunnen wor-



SUPER MUSIC EDITOR

den voor een Z80.

Behalve de uitgebreide ondersteuning van muziekchips, is ook de opzet van het programma weer eens heel anders dan we gewend zijn. Met het oog op uitbreidingen in de toekomst, is het programma opgezet rond een zogenaamde modulaire structuur. Dit houdt in, dat het programma is samengesteld uit een aantal modules, die ieder een aantal routine's of data bevatten. Zo zijn er modules voor laden en saven, voor afspeelroutine's, voor de diverse editors en zo nog een heel stel andere. Deze modules vormen samen het complete programma en worden ook gewoon tegelijk ingeladen. Er kunnen echter ook modules worden weggelaten, zodat het programma ook op computers met 64kb geheugen kan werken. Dit gebeurt met een los programma, de SME 3 Module Manipulator, die ook op de schijf staat. Door de modulaire structuur van SME 3.0 zal het heel eenvoudig zijn om het programma uit te breiden met nieuwe mogelijkheden, er hoeft slechts een nieuwe module te worden geschreven en aan het programma te worden toegevoegd, dus wie weet wat er nog komen gaat (misschien wel MIDI ondersteuning?). Overigens is het programma ook installeerbaar op harddisk, bij het opstarten is echter in verband met de kopiëerbeveiliging wel even de originele disk nodig.

Het invoeren van muziek gaat op een manier die gebaseerd is op de manier van invoeren zoals we die van BASIC kennen, de zogenaamde Music Macro Language. Er bestaat voor iedere mogelijke muziek chip een aparte partij editor (ook voor de SCC'S en de PSG zijn deze al aanwezig) plus een muziek string editor. In deze laatste kun je muziek strings (stukjes muziek) invoeren met een bepaalde naam, die dan weer in de overige editors kunnen worden afgespeeld door de desbetreffende string naam in een editor te plaatsen. Zo wordt het eenvoudig om meerdere kanalen hetzelfde te laten spelen. De editors blijken in de praktijk best prettig te werken. In de bovenste helft van het beeld staan onder elkaar de kanalen van de muziek chip, met daarachter de strings die op de kanalen worden afgespeeld. Die strings kun je dus ook direct achter het kanaal invoeren, maar ook kun je een string uit de muziek string editor gebruiken, door de naam van zo'n string achter een kanaal te plaatsen. Het is met een paar eenvoudige toetsen combinaties mogelijk om van editor te wisselen, strings te kopiëren of even de muziek te beluisteren. Bijzonder bij dit laatste is, dat ook vanaf de cursor positie kan worden begonnen met spelen, waarbij eerst wordt uitgezocht wat er vooraf gespeeld zou zijn, zodat je ook werkelijk hoort wat je vanaf de cursorpositie zou horen. De editor kent alle bekende commando's voor noten, lengte, rust, tempo, instrument wisselen, volume enzovoort. Heel handig is de mogelijkheid om een bepaald stuk, dat tussen vierkante haken staat, een aantal keren te herhalen. Tevens bestaat de mogelijkheid om triolen te spelen. Met de automatische pitchbend is het mogelijk slidings te maken.

In een apart onderdeel van de partij editor kun je instellen welke muziekchips er aan of uitgezet moeten worden, waarbij je bij de MSX Audio en MSX Music kunt kiezen tussen 6 FM kanalen + drums of alleen 9 FM kanalen. Tevens wordt aangegeven, welke chips aanwezig zijn, alleen werkt dit nog niet voor de SCC'S.

Helemaal waanzinnig wordt het als je twee MSX Audio's en een MSX Music hebt, want dan kun je zeventwintig kanaals FM muziek, plus nog eens twee kanaals samples programmeren.

Wat opvalt is, dat op ieder kanaal eigenlijk dezelfde strings kunnen worden ingevoerd. Dus zowel voor gewone kanalen als voor drums als voor samples kun je strings met noten ingeven. Inderdaad is het dus mogelijk om (ook op MSX-Music!) FM-Drums met verschillende frequenties af te spelen. Elke drum kan zelfs apart worden aangestuurd, zodat je 5 FM drum kanalen per MSX Audio of MSX-Music tot je beschikking hebt. Hoe de samples aan een noot gekoppeld zijn, kun je bepalen in de sample editor. In de handleiding wordt duidelijk uitgelegd, hoe de drum klanken werken en hoe je deze klanken kunt veranderen.

SUPER MUSIC EDITOR

In de klank editor kun je zelf klanken voor de muziek chips ontwerpen (alleen nog voor MSX Audio en MSX-Music). Er wordt in de handleiding zeer uitgebreid uitgelegd, hoe de klanken gevormd worden en wat de diverse instellingen voor effect hebben op het geluid. Ook hier zijn weer alle mogelijkheden van de hardware optimaal benut. Standaard zijn er al zo'n 64 klanken aanwezig, maar er kunnen ook zelf nog klanken worden bijgemaakt, die dan als los bestand bewaard kunnen worden.

SME 3.0 biedt zo'n beetje alles wat je je maar kunt wensen, maar, het programma is duidelijk nog niet af.

Het laatste onderdeel dat ik nog niet besproken heb, is de sample editor. In deze sample editor kun je samples maken voor de geheugens van de MSX Audio's, maar er kunnen ook samples in gewoon geheugen worden opgeslagen, dat beheerd wordt door het geheugenbeheer programma Memman van het Msx Software Team. Nu zitten samples voor MSX Audio iets anders in elkaar dan gewone samples voor bijvoorbeeld de Turbo-r PCM of MCM's SIMPL. De MSX Audio gebruikt zogenaamde ADPCM samples, die gecodeerd zijn en derhalve minder geheugen innemen, terwijl de overige chips PCM samples gebruiken. PCM samples gebruiken twee keer zoveel geheugen, maar op deze samples kun je wel allerlei leuke bewerkingen uitvoeren, zoals filteren, echo toevoegen en omkeren. SME 3.0 kan dit echter via een omweg ook doen met ADPCM samples. Deze worden dan eerst omgerekend naar PCM samples, zodat ook deze samples bewerkt kunnen worden. Naderhand worden ze weer teruggerekend naar ADPCM formaat, om weer gebruikt te kunnen worden door de MSX Audio. Al met al zijn dit mogelijkheden voor ADPCM samples, die ik in nog geen enkel ander programma ben tegengekomen. Ook deze editors werken prettig en de samples worden zelfs grafisch weergegeven. Met behulp van het memman sample geheugen kun je heel wat samples in het geheugen opslaan, zodat je niet gebonden bent aan het beperkte sample geheugen van een Music Module. Tevens kunnen deze samples worden afgespeeld op de turboR PCM, MCM's SIMPL en een zekere AD/DA converter van MSX Club Gouda. Op de tweede diskette staan twee grote sample bestanden met diverse samples, varierend van drum's tot de meest vreemdsoortige geluiden. Overigens bevatten beide bestanden dezelfde samples, alleen is de ene in PCM en de ander in ADPCM formaat opgeslagen.

Super Music Editor versie 3.0 biedt zo'n beetje alles wat je je maar kunt wensen in een muziekprogramma, qua ondersteuning en mogelijkheden. Het programma is duidelijk nog niet af, zo worden de SCC's en PSG nog niet door de afspeelroutine ondersteunt, de helpfunctie ontbreekt nog en de routine om de muziek in een eigen programma te gebruiken is nog niet aanwezig. Met name dit laatste is wel jammer, want zo is SME 3.0 nog niet echt nuttig te gebruiken. Men zal over het algemeen toch muziek maken om in een eigen programma wat leuke deuntjes te laten klinken en juist dat is nu nog niet mogelijk. Wanneer deze routines echter af zijn, heb je een muziek editor, die alles kan wat andere programma's samen nog niet eens kunnen. SME 3.0 is goed doordacht en snel geprogrammeerd en wordt geleverd met een fraaie en duidelijke handleiding. Op de disk staan nog enkele voorbeeld liedjes, die echter niet zo geweldig zijn. Maar een beetje komponist moet met SME 3.0 muziek kunnen programmeren die zijn weerga op MSX niet kent!

Super Music Editor wordt geleverd op 2 dubbelzijdige of 3 enkelzijdige disks en is geschikt voor iedere MSX 2 of hoger met minimaal 64 k geheugen. Tevens wordt een harddisk en MSX DOS 2.xx ondersteund.

Voor meer informatie en bestellingen: Xelasoft, A. Wulms, Pelikaanhof 127c, 2312 EG, Leiden.

Produktinformatie

SME 3.0 Xelasoft

Medium 2x2DD/3x1DD
Vanaf MSX2 **Opties** HD

MSX-WORLD

De Waarheid over Japan

■ Loek van Kooten

MSX-Engine besloot om eens te kijken wat er nu echt waar was over al die verhalen over Japan, het hemelse paradijs voor MSX-ers, waar Takeru automaten op elke hoek van de straat te vinden zijn, waar Japanse magazines miljoenenoplages hebben, waar meer dan 50% turboR bezitter is. Of... zit het allemaal toch iets anders in elkaar?

Negen augustus hadden we een afspraak gemaakt met MSX Fan, die voor deze gelegenheid speciaal twee tafeltjes gereserveerd had in een sjieke brasserie ergens in Shimbashi, vlakbij de haven in het zuidoosten van Tokio.

Allereerst moesten er natuurlijk de nodige beleefdheden en presentjes uitgewisseld worden; namens MSX Fan bood Noriko Kitane, de hoofdredaktrice, een geschenk aan dat de samenwerking tussen Japan en Nederland op MSX-gebied symboliseerde, een doos vol met software van MSX-Fan, met op de omslag de vlaggen van beide landen.

Tijdens het gesprek kwamen een aantal opvallende zaken aan het licht. Zo bleek dat MSX Fan 'slechts' 60.000 vaste abonnees heeft. Dat lijkt veel, maar laten we eens een rekensommetje houden. In Nederland wonen, laten we zeggen, 15.000.000 mensen. Eén van de grotere MSX-bladen heeft, weet ik toevallig, 6.000 leden. Dat is dus 0,04% van de Nederlandse bevolking. Japan heeft 121.000.000 inwoners, maken we even hetzelfde rekensommetje en dan blijkt dat 60.000 leden een percentage van slechts 0,05% beslaan!

Wat hebben MSX Fan en Compile met elkaar te maken? Niets, deze twee bedrijven staan volledig los van elkaar. Wel recenseerde MSX Fan vroeger alle Discstations, maar daar hield het wat betreft de samenwerking dan ook mee op.

Die enthousiastelingen die al vanaf vorig jaar oktober volhouden dat er binnenkort een nieuwe Konami uitkomt kunnen met een gerust hart ophouden met het verkondigen van deze onzin: Konami is na Solid Snake gestopt. Definitief. Wat betreft die nieuwe turboR die volgend jaar uitkomt, met die nieuwe Yamaha videochip, enfin, ook deze kul kan ik met een gerust hart naar het rijk der fabelen verwijzen. Dan is MSX zeker in elke winkel te vinden, of niet soms? Je raadt het al, ik ben zes winkels ingelopen en heb één turboR en één 2+ kunnen ontdekken, waar wat BASIC programmaatjes op draaiden. Ook in Japan hebben de Famicom en de Sega hun sporen nagelaten. Voor spelletjes koop je één van die twee computers, voor het serieuzere werk stap je over naar de (veel duurdere) NEC of FM-Towns.

Op de vraag wat er dan precies fout gegaan is kon mevrouw Kitane makkelijk antwoord geven: ook Japanners kopiëren, net zo hard als die Nederlanders. Niks Japanse eer, niks Japanse mentaliteit!

Met MSX in Japan gaat het ongeveer net zo goed als de Atari ST in Nederland: iedereen kent 'em wel, maar soft- en hardware is niet zomaar op elke hoek van de straat te vinden. O ja, wat betreft die Takeru's, dus niet hè... Ben heel Tokio doorgestruind op zoek naar zo'n ding, van Akihabara tot Nihonbashi, van de Ginza tot Musashino, van alles te zien, behalve Takeru's...

Ik vermoed dat er angst was voor ledenverlies en dat de desbetreffende heren een ongelooflijk dikke duim bezaten, een onuitputtelijke bron voor hun kinderfantasieën.

Ik kan hier prachtige verhalen gaan ophangen over hoe paradijselijk het daar allemaal niet is, maar dan zou ik jullie voorliegen. Hoe bepaalde personen die naar Japan geweest zijn aan die prachtige verhalen komen? Ik weet het niet, maar ik vermoed dat er angst was voor ledenverlies en dat de desbetreffende heren een ongelooflijk dikke duim bezaten, een onuitputtelijke bron voor hun

kinderfantasieën.

Geen pagina's vol dus over de hemel op aarde, wel een realistisch stukje over hoe het écht is. Leden zullen we er niet door verliezen, want wat er in de loop van de jaren is overgebleven is een grote kluit hobbyisten die het niet kan schelen of er nog duizend anderen zijn die hetzelfde computertje hebben als zij, zo lang ze zélf maar lol hebben met hun systeempje. En zo hoort het, vinden wij.

GALBATRONICS

Even aandacht voor iets heel anders. Galbatronics is de naam van het eerste stukje Soundware van MSX Engine. Wat is Soundware. Zoals de naam al aangeeft heeft het iets met geluid te maken; nee, geen FM-Pac demokollektie of iets in die geest, het staat niet op disk. Galbatronics is een muziekkassette die je dus gewoon via je stereo kunt afspelen.

Een aantal bekende -en minder bekende- muziekstukken van de Dragon-Disk en Dizzy zijn opgenomen en op tape gezet. Echter niet zoals ze op de FM-Pac klinken, maar zoals ze klinken op -zeer- professionele synthesizer apparatuur. Je moet namelijk weten dat MSX Engine haar muziek niet gelijk in Studio FM schrijft, maar eerst inspeelt op diverse synthesizers, gekoppeld aan een Atari Mega ST4 (voor de insiders, we gebruiken het programma Notator van C-Lab). Om nog maar even dieper op de materie in te gaan, we hebben een eigen studio met daarin onder andere een Roland D20, Roland U220, Roland D110, Yamaha EMT10 en Digitech DSP128. Een aantal mensen zegt het niets, maar neem maar van ons aan dat het heel mooi geluid geeft.

Voor een belachelijk prijsje mag jij je de trotse bezitter noemen van Galbatronics, MSX Engine's eerste muziekkollektie. Als je kickte op de muziek van The Demon of the Dark Castle (Dragon-Disk) of Dizzy, dan is nu je kans om de originele soundtracks te beluisteren! De komposities varieren van eenvoudige themamuziekjes tot gigantische symfonieen van bijna 6 minuten. Kortom, dit mag geen enkele muziekfreak (en wie is dat niet) missen.



Geachte MSX-ers,

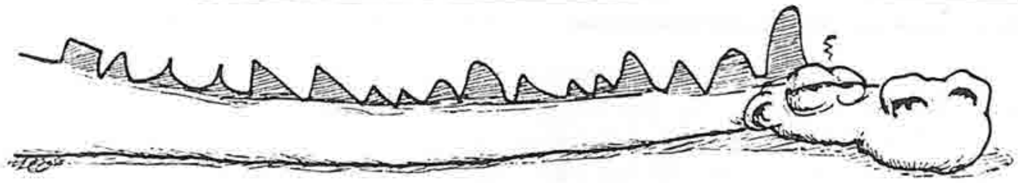
Op 17 aoril laatsleden heb ik U een briefje gestuurd met daarin de vraag lid te worden van de schare Engine Clubleden.
Via de belgische Posterijen heb ik dan ook Hfl 59,50 overgeschreven naar Uw postbank rekening "6144001".
(Het bedrag voor 1 jaar lidmaatschap: 6x MSX-Engine + 6 disks)
Tot op heden mocht ik van Uw diensten niets ontvangen voor wat betreft het disk abonnement. De door mij aanbetaalde Cheatmaster disk werd mij ondertussen wel toegestuurd, waarvoor dank.
Mag ik dan ook vragen MSX-ers, mij als nog hat abonnement te laten geworden, en dit vanaf nr. 10?
In de hoop op een spoedige regeling, verblijf ik inmiddels, MSX Groeten,

Jan Verbeke, MSX Club Zuid West Vlaanderen, Heule, België.

Geachte heer Verbeke,

Dit is een soort brief dat we vaak ontvangen en daarom lijkt het ons goed om aan de hand van deze wat misverstanden uit de weg te ruimen.
Waar je nooit van op de hoogte wordt gebracht als je vanuit het buitenland een bedrag wilt overmaken naar Nederland, is het feit dat de Nederlandse Postbank Hfl 15,= kosten in mindering brengt van het overgemaakte bedrag. Dat komt er dus op neer dat van die Hfl 59,50 slechts Hfl 44,50 (en bij een proefaanvraag dus gewoon niets) overblijft. Als het goed is, bent u destijds hierover geïnformeerd, zo niet, dan bieden we bij deze onze exkuses aan. Het komt er in ieder geval op neer dat er opnieuw Hfl 15,= zal moeten worden overgemaakt, plus nog eens Hfl 15,= voor die aardige mensen van de Postbank. In totaal kost dit geintje u dus zo'n slorige Hfl 90,=. Dit is dan ook de reden waarom wij leden in spe altijd verzoeken (zie ook de kolofon) om abonnementsgelden via een Internationale

MSX-WORLD



Postwissel (International Postal Order) over te maken; u moet dan wel Hfl 17,= kosten betalen, maar dit gebeurt wel van tevoren en voorkomt een hoop problemen.
We proberen leden altijd nummers 'op verzoek' op te sturen, maar dit lukt helaas niet altijd, omdat een aantal nummers van MSX-Engine volledig zijn uitverkocht.
Het spijt ons dat de betaalprocedure in dit geval zo omslachtig verlopen moet, maar hopelijk begrijpt u dat dit niet onze schuld is. U doet er het beste aan bedragen via een postwissel over te maken.

Met vriendelijke groeten, MSX-Engine.

Aan de mensen van MSX-Engine,

Ik bezit een VG 8235. Eerst wilde ik de computer uitbreiden met MSX2+ videochip, 512kB RAM, 7 Mhz, enz. Mijn gedacht is veranderd door te hoge kosten aan die computer. Dus ik dacht meteen dat ik maar beter een niew computer kan aanschaffen zoals een MSX2+ computer uit Japan. Maar bij wie? Bij jullie misschien? Kan dat? Dus heb ik een aantal vragen en wilt u alstublieft de vragen beantwoorden.
1. Importeren jullie MSX-Hardware uit Japan?
2. Zo, ja kunnen jullie bijv., een MSX2+ uit Japan importeren?
3. En ook software?
4. Kan de AV-ingang van de Japanse MSX2+ wel gebruiken voor een monochroom monitor als geen scart-monitor bezit?
Wilt u aub de genoemde vragen beantwoorden en naar me sturen (O ja, binnenkort wil ik wel lid worden bij jullie maar dat is pas in augustus).

Met vriendelijke groeten, Alex Wekker, Hoorn.



Beste Alex,

We zullen je vragen even afgaan...
1. Jazeker, zie onze katalogus achterin dit blad.
2. We importeren geen MSX2+ computers meer, om de doodeenvoudige reden dat ze in Japan ook niet meer te krijgen zijn. De enige computer die nog geïmporteerd wordt (en dat geldt voor alle clubs) is de MSXturboR GT, de allernieuwste dus.
3. Zie 1.
4. Ja, dat kan wel, maar dan heb je wel ontzettend lelijk beeld. Het output signaal van een Japanse MSX is anders dan het signaal waarop de Europese monitoren zijn berekend, met het gevolg dat je een vies, streperig zwartwitbeeld krijgt. Het beste is het om dus toch maar een SCART monitor aan te schaffen.

Groetjes, MSX-Engine.

Hi Nederland Boys, I see your Dragon Disk on MSX Magazine of january 1992. So I want to contact you for two reasons:
a) Please can you send me the address of MSX Magazine for further Italian contact?
b) I receive your Dragon Disk from other people and sometimes those floppies are wrong. So, if you want, I send you our Magazine FREESOFT STATION (in this package you can find the Number One and the Number Two) and you send me your Dragon Disk. If it's Ok, please send me Dragon Disk over number six.
I send you a product of mine WRATH OF THE DRAGON DEMO with original Amiga picture and music of Soundtracker and my small list of program on disk, if you want to exchange something. I;m very interested on final release of SCROLL POWER.

Greetinx, Fausto Mollichella, Rome, Italy.

Dear Fausto,

MSX-WORLD

As for the address of MSX Magazine (which changed its name into MSX Mook - by the way, Mook means Magazine and bOOK -), it's hard to give, for its written in Japanese Kanji. The best to do is to take a look at the last page, on which the addresses are published. Redraw them and you'll be astonished, but your letter will arrive. I can't assure you if your letter will be read anyway, for the Japaneses English is really (and really means really!) terrible.
As for the exchange, this is rather problematic, for many clubs ask us to exchange the Dragon Disk with their magazines. It's really too expensive for us, as a non-commercial organization, to send our disks all over the world without receiving any money for it. The best to do is to take a normal subscription to it (take a look at the advertisements).
As for your software collection, we refer to Engine #10 in which we clearly explained our standpoint towards illegal piracy.
By the way, the final version of Scrollpower will probably never be released, for now our programmers are far too busy with other -bigger!- software productions.

Thanks for your letter and good luck with your clubs activities, MSX-Engine.

Send your letters to:
MSX Engine Magazine
Wildenburgstraat 74
3833 HH Leusden-centrum
The Netherlands

SUNRISE

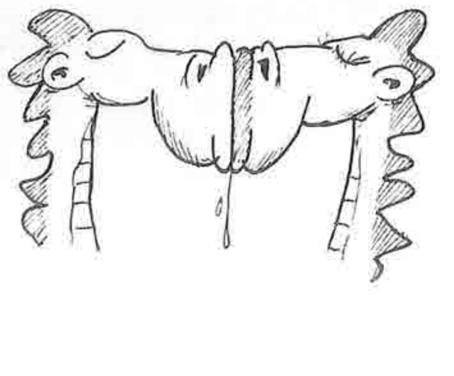
Naar aanleiding van het voorwoord van MEM #10, waarin we de levering van importspullen van Sunrise aan de kaak stelden, kregen we een telefoontje van Piter Hulshof, woordvoerder van Sunrise.
Volgens Pieter is het, wegens een momenteel nogal chaotische situatie wat betreft de postverwerking binnen Sunrise, best mogelijk dat een eental mensen hun bestelde spullen niet geleverd hebben gekregen; aan de andere kant zou het hier ook gewoon kunnen dat een aantal mensen ons hebben gebeld met wat uit de lucht gegrepen verhalen om hier bepaalde personen mee zwart te maken.
In ieder geval, mocht het zo zijn dat mensen hun bestellingen niet, of niet op tijd hebben gekregen, dan kunnen ze kontakt op nemen met Pieter Hulshof, 05114-2460, het liefst in de weekends.
Wat MSX-Engine betreft, wij staan open voor een lekkere sfeer in de MSX wereld en daarom waren we er ook zeer gelukkig mee dat dingen ook nog zó kunnen worden opgelost. Bedankt, Pieter.

GEWIJZIGDE HELPLINES

In verband met verhuizingen en verandering in de leefomstandigheden van een aantal Engine medewerkers, zijn vanaf nu alleen nog de volgende helplines op alleen de volgende tijden bereikbaar. En leden, alsjeblieft, hou je aan die tijden. Mocht het absoluut onmogelijk te zijn om ons telefonisch te bereiken, schrijf dan even een briefje, dat duurt maar een dag langer en we schrijven binnen een week terug. Als je toch belt, hou het alsjeblieft kort, er zijn meer mensen die wat te vragen hebben.

MSX Engine Dragon Disk
08340-25703 Ivo Wubbels
Ma-vr 20:00-22:00

MSX Engine Bestellingen
03444-3269 Falco Dam
Ma, do en vr 20:00-22:00



GREAT STRATEGY II



compression of combustion air, contineous combustion of fuel under equally endured pressure, followed by expansion of the gasses in a nozzle, which turns the potential energy into kinetic energy from streaming gas which reaction propels the vehicle. As for the turbojet engine or turbojet, the combustion air is compressed by a rotating compressor. Yield and propulsive power augmentation is achieved with the rotation engine or turbofan, in which a part of the sucked

JOIN THE ARMY. ONLY HFL 175,=

MSX-ENGINE BESTELFORMULIER

Ik wil van jullie graag de volgende produkten ontvangen:

1. ____________________ HFL __________
2. ____________________ HFL __________
3. ____________________ HFL __________
4. ____________________ HFL __________
5. ____________________ HFL __________

Totaal HFL __________
Plus verzendkosten (HFL 10,=) of rembours (HFL 15,=)

Het totaalbedrag heb ik overgemaakt op giro 6144001 tnv MSX-ENGINE te of ABN AMRO 55.81.88.389 tnv A. Wubbels, beide te Doetinchem. Ik ontvang binnen 3 à 4 weken na overmaking van dit bedrag de bestelde produkten. Mocht een bepaald produkt tijdelijk niet leverbaar zijn, dan hoor ik dat zo spoedig mogelijk.

Opsturen naar:
MSX-Engine Import
Pruimengaard 24
4051 EL Ochten

En vergeet je adres niet te vermelden!

ANMA
The Source of Power

■ John Rugers

Martijn en André doen het binair

ANMA, wie kent ze niet, de makers van Nosh, Squeek, the Source of Power en talloze andere demo's. In roddelend MSX land hebben ze zich altijd netjes op de neutrale achtergrond weten te houden, maar, onze razende reporter John Rugers wist ze op te sporen en kon ze wat interessante uitspraken ontfutselen...

Wat is ANMA?
André: ANMA is geen club...
Martijn: ANMA is een samenwerkingsverband tussen twee personen, namelijk André en Martijn... en... hier hield het op.
André: ANMA is gewoon een groep van twee personen die probeert op de MSX goede software te ontwikkelen voor een vrij lage prijs. Verder doen we eigenlijk... niks.
Martijn: Ja, demo's maken, maar ja, dat weet iedereen wel.

Okay, wie doet bij jullie wat. Hoe zit het ongeveer ingedeeld?
Martijn (lachend): Ik doe alles en André doet niets. Nee, André doet de coding, ik doe de muziek en we doen allebei de graphics. Dat is het.
André: Maar ja, dat staat in elke demo. Het overige werk doen we ook samen; het organiseren van beurzen. Hier is dan het kontaktadres, hier komt bijna alle post. Maar ehh..
Martijn: Nou, ik regel de financiele zaken van ANMA...
André: Martijn regelt de bestellingen...
Martijn: Maar samen bijvoorbeeld maken we wel altijd de graphics. En ja, boekjes maken en doosjes regelen, diskettes regelen, dat doet André vaak, omdat die de meeste kontakten heeft.



Jullie maken demo's, jullie maken spelen, en voor de rest, hebben jullie ook nog een club?
André: Nou, wij zijn dus geen club, maar...

Helemaal niet? Niet iets met West Friesland?
André: Nou ja, dat doen we er een beetje bij, maar daar hebben we eigenlijk niets mee te maken. We hebben alleen met onszelf te maken en voor de rest eigenlijk met niemand.

Hebben jullie nog toekomstideeen, behalve op MSX? Blijven jullie programmeren op MSX, of stappen jullie over op een ander systeem?
André (lacht): Veel geld verdienen.
Martijn: We blijven doorgaan totdat blijkt dat we gewoon te weinig verdienen. Als blijkt...
André: Kijk, wij maken spelletjes en die spelen worden eigenlijk steeds beter. Alles wordt eigenlijk steeds beter. Als we minder verkopen, dan kun je daaruit heel simpel konkluderen dat het minder gaat met MSX. Onze spellen worden beter, ja, de muziek wordt beter, graphics beter, de coding wordt beter...
Martijn: D'r zijn dan minder mensen, dus is er minder markt. En dat bedoel ik dus...
André: Kijk, we gaan eigenlijk net zo lang door...
Martijn: ...totdat de verkoopcijfers dalen. We moeten gewoon steeds meer verdienen, eigenlijk is het heel kommercieel, als we gewoon niets verdienen, dan stoppen

ANMA
The Source of Power

we ermee.

Stap je dan over naar een ander systeem?
Martijn: Nou, dat weten we dus nog niet zeker.
André: Mmmh, ik denk het niet.
Martijn: We zitten wat te kloten op die Nintendo, maar, ja, dat weten we nog niet zeker, weet je wel.

Wat gaan jullie in de toekomst nog uitbrengen? Jullie gaan nog een nieuw spel uitbrengen.
André: Frantic. Ja, even kijken, wat kun je daarvan zeggen? Het is een mengeling van Treasure of Usas van Konami en Pinguin van Sega. Dus de stijl van de graphics en hoe het er uitziet, dat lijkt een beetje op Usas, maar het spelidee is meer van Pinguin van Sega. Ook heel anders, maar, het is het enige waar ik het een beetje mee kan vergelijken eigenlijk.

Wordt het net zo 'speelbaar' als NOSH?
Martijn: Ik denk dat de interviewer hier zijn eigen mening laat horen. Dat mag dus niet...
André: Nou ja, misschien kom jij niet voorbij het eerste veld van NOSH, maar de meeste mensen...

Martijn: De bedoeling is dat het een spel wordt waar je langer aan kunt zitten dan een uurtje en het niet zomaar uitspeelt, dat heb je met die flutspelletjes. Het is gewoon ANMA.
André: En dat zegt genoeg geloof ik.
Martijn: Kom maar kijken op Zandvoort.



Jullie geschiedenis?
André (lacht): Nou.. toen wij nog klein waren... Nou ja, we zitten natuurlijk al een hele poos in MSX en vroeger was het meer klooien, af en toe eens wat maken, een spelletje spelen en dat is, langzaam is dat veranderd in stressen, steeds meer maken, steeds meer willen, ook een beetje voor de kick. Ja, vroeger vonden we het ook echt leuk om iets te maken, dachten we ook dat we heel goed waren en zo, maar nu is het leuke er zo'n beetje vanaf. Nu is het gewoon, en waarom we het doen dat weten we eigenlijk niet, een beetje voor het geld, een beetje voor de eer, alhoewel het altijd tegenvalt, die eer. Ja, dat is het zo'n beetje. Vroeger was het echt.. klooien, maar nu is het echt vrij professioneel, toch wel, voor de MSX dan.
Martijn: Het is gewoon zoals iedereen eigenlijk begint, je koopt een computertje, je speelt er een spelletje op, gaat naar andere mensen kijken, wat die kunnen, en dan ga je ook kloten. We zitten d'r ook al.. hoe lang zitten we in MSX?
André: Jaartje of vijf denk ik, zes, jij hebt 'em langer als ik.
Martijn: Sinds 1985 of zo, maar ja, ik heb ook een tijdje geen MSX meer gehad.

Waarom heb je nog steeds een MSX eigenlijk, dan?
Martijn: Omdat daar.. ja, da's gewoon zo gegroeid eigenlijk.
André: Kijk, omdat je daar nou eenmaal op bezig bent, kan je wel naar een ander systeem, maar dan ben je daar gewoon heel zwak op en voordat je daar goed op bent, dan is die computer alweer dood, dus, het heeft niet zoveel zin om over te stappen.
Martijn: Dat wil niet zeggen dat MSX dood is hoor!

Maar zouden jullie voor een ander systeem software willen maken?
Martijn: Ja natuurlijk.
André: Met z'n tweeen wordt het heel moeilijk.
Martijn: Op de Amiga bijvoorbeeld gaat het niet, want daar is volgens ons gewoon niet genoeg markt meer. Want daar zijn al zoveel software-



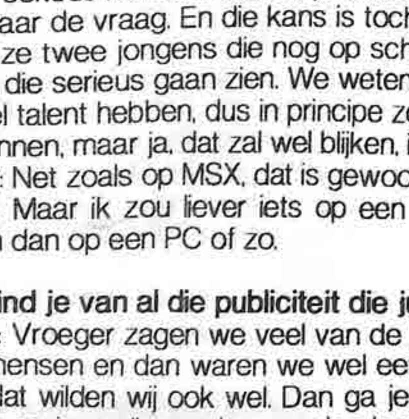
Scanning: Sander van Nunen. Het vele werken met computers is André goed aan te zien...

ANMA
The Source of Power

makers, voordat we daar echt iets op kunnen dan zitten we weer vijf jaar verder en dan is het op de Amiga ook, tja, net zoals op de MSX nu eigenlijk. Dan verdienen we nog weinig.
André: Als je bijvoorbeeld op een Game Boy verder wilt, heb je een heel groot nadeel. Je bent afhankelijk van een hele hoop mensen. je kunt namelijk... Op de MSX heb ik alles zelf gedaan, de boeken kocht ik zelf, je kon gewoon alles uitzoeken, d'r zit een toetsenbord aan, dus je kunt gewoon zelf kloten en bij Nintendo gaat dat niet. Als je een softwarehuis wilt beginnen op de Nintendo, dan moet je wel heel professioneel beginnen, gigantisch veel investeren aan zowel hardware als software. Assemblers en zo, moet je allemaal kopen, via de legale weg. En daarom is het eigenlijk niet te doen. Je kan kontakten zoeken met Nintendo, maar of ze jou serieus nemen en of ze je verder willen helpen is nog maar de vraag. En die kans is toch heel klein denk ik, dat ze twee jongens die nog op school zitten en zo, dat ze die serieus gaan zien. We weten van onszelf dat we wel talent hebben, dus in principe zou het dus moeten kunnen, maar ja, dat zal wel blijken, ik weet het niet.
Martijn: Net zoals op MSX, dat is gewoon zo gelopen...
André: Maar ik zou liever iets op een Nintendo willen maken dan op een PC of zo.



Wat vind je van al die publiciteit die jullie krijgen?
Martijn: Vroeger zagen we veel van de FAC en van andere mensen en dan waren we wel een beetje jaloers, want dat wilden wij ook wel. Dan ga je demo's maken en dan ga je spullen maken en dan kom je ook in veel meer bladen. Advertenties betalen we zelf en we sturen wel eens wat op en daar schrijven ze dan wat over. Wat we d'r zelf van vinden.. tja, gewoon, het is wel leuk om jezelf in zo'n blad te zien...
André: Jawel.. ten eerste is het zo dat als je d'r niet in staat, dan lijkt het leuker dan het uiteindelijk is en ten tweede is het zo, voordat je eenmaal bekend wordt moet je ongelooflijk hard werken om.. er zijn nu ook een aantal mensen op MSX, die beginnen net. Nou en ik weet niet of, voordat ze zo bekend zijn als wij, dat duurt zo lang, daar moet je zoveel voor doen. Wij vonden in het begin van onszelf ook dat we beter waren dan anderen, maar pas sinds een jaar, sinds een half jaar of zo zijn ze ons pas gaan zien als een goede softwaregroep en daarvoor viel de publiciteit altijd zeer tegen. Dan was het echt zo dat demo's werden vergeleken met andere demo's die eigenlijk veel slechter waren. Dat vonden we nooit zo leuk. En nu is het dan ook zo, dat als wij iets uitbrengen, dan, ja dan wordt er wel wat aandacht aan geschonken, omdat ze gewoon weten dat het goed is.



Kopieerprogramma's...?
André: Die gebruiken wij ja. Om onze spelletjes aan te maken.
Martijn: Nou, het is lastig als er kopieerprogramma's komen die zo een kopieerbeveiliging kopieren. Het is niet leuk dat je weet dat, nou, wat bijvoorbeeld André heeft meegemaakt, dat je zelf komt op een bepaalde clubdag en dan ziet dat je eigen spel gekopieerd wordt. Da's niet leuk. En daarom zijn wij een beetje fel tegen kopieerprogramma's die zeg maar alles kopieren. Mensen die dat maken die snappen eigenlijk niet dat ze MSX daarmee dood maken.
André: Kijk, we snappen wel dat die mensen die die kopieerprogramma's maken, dat die dat hartstikke leuk vinden, omdat ze dan de beste zijn met kopieerprogramma's of zo. Ja, zo moet je dat zien. Maar ik hoop dat ze begrijpen dat het voor ons heel slecht is, dat ze niet nog verder moeten gaan met die kopieerprogramma's. Kijk, nou is er nog wel een beveiliging mogelijk die dus niet gekopieerd kan worden, maar ik ken een man die heeft al een kopieerprogramma liggen die dat wel

ANMA

The Source of Power

kan en of 'ie het uit gaat brengen, daar zit 'ie zelf nog over te twijfelen. En als 'ie dat wel gaat doen, dan is dat natuurlijk jammer, want zoveel geld verdient 'ie d'r ook niet mee.

Hebben jullie er nooit over gedacht om jullie eigen software uit te brengen in Japan?
André: We zijn er mee bezig, maar dat lukt waarschijnlijk toch niet.
Martijn: We hebben nog niets gehoord, maar we hebben een brief gestuurd, maar dat is ook weer zoiets.. we zien wel.
André: Kijk, het is heel jammer dat er zo weinig software uit Japan komt, we hebben wel kontakt met een club in Japan en die heeft aan ons voor het eerst geschreven dat ze toevallig wat demootjes van ons gezien hebben en daarmee heb ik dus kontakt gehouden en gewoon 'es gevraagd "Hoe zit het met MSX in Japan?". Nou, die jongens die zeggen zelf al van dat zit niet zo goed met MSX in Japan, helaas. Het zijn voornamelijk die NEC computers die heel erg populair zijn en MSX is daar nu veel minder dan bijvoorbeeld vijf jaar geleden. En dat zie je ook toch wel aan softwarehuizen, want die software vind ik toch een stijl hebben van even konverteren van PC. Vroeger werden spelletjes echt voor MSX gemaakt, dat zag je ook wel aan de kwaliteit, nu vind ik de software heel anders als vroeger. 't Is meer denk ik de hele boel nog even uitbuiten en een heleboel geld verdienen.. zoiets. Ik hoop dat ze in onze software interesse hebben, daar in Japan. 't Is op zich wel goed genoeg, maar ja, 't is natuurlijk een kwestie van smaak en of er nog dingen moeten worden veranderd. Ik denk als ASCII een spel uitbrengt dat ze liever ASCII d'r in hebben staan dan heel groot ANMA. Je moet nogal veel met elkaar overleggen en dat is een beetje lastig. Ik denk ook niet dat 't gaat lukken. Maar, we proberen het gewoon.

> **Squeek is dus eigenlijk gewoon opgefuckt door Genic.**

Even iets heel anders. Squeek, wat is daar nu precies mee gebeurd? Het is nog steeds niet uitgekomen, hoe is dat gegaan?
André: Nou, het spel komt binnenkort waarschijnlijk. En hoe, dat weten we zelf wel een beetje, maar dat zeggen we nog niet helemaal.
Martijn: Het staat al in de nieuwe Mozaik, hoe het uitkomt.
André: Ik geloof dat Steven (de redakteur van MSX Mozaik- red.) liever had dat het een verrassing zou zijn.

Maar hoe is het dan fout gelopen?
André: Nou, het zit ongeveer zo in elkaar dat toen ik Squeek afhad, daar ben ik toch wel zo lang mee bezig geweest, ik was blij dat ik het afhad en toen dacht ik, nou verkopen he. Ik had met Steven al heel lang onderhandeld, maar die wou er maar een beperkt bedrag voor geven. Ik vond het wel redelijk, maar ik kon d'r meer voor krijgen, dat kon ik dus bij Genic. Ik heb ook onderhandeld met Club Belgie die ook bijna hetzelfde bedrag wou geven. Uiteindelijk is het Genic geworden, die gaf mij een turboR, nou, da's voor mij 1600 gulden. Dat vond ik wel lekker. En, ja, eigenlijk was het alleen Bas Labruyere die dus alles met mij geregeld heeft, want Genic, dat was natuurlijk een hele organisatie. Alleen Bas heeft Squeek van mij gekocht en ik denk ook dat 'ie niet zoveel heeft overlegd met andere mensen van Genic. Nou, toen is 'ie hier geweest, heeft het opgehaald, kamera mee, gefilmd voor een promotiefilm en het geld gegeven natuurlijk, ja, toen heeft 'ie het dus meegekregen. Toen heeft 'ie het ook naar MCM gebracht, die zouden er een recensie over schrijven, maar dat was iets van drie nummers later voordat 't er eindelijk in kwam, dat was trouwens ook een hele verkeerde recensie. Nou, en ik belde 'em wel eens op van.. komt het nou nog eens uit, voor een beurs of zo. "Ja, we hebben het nu te druk met de turboR en zo, je kan natuurlijk wel begrijpen dat het nu nog niet uitkomt." Dat ging zo een tijdje door en hij vond blijkbaar die turboR veel belangrijker. Die turboR is trouwens ook de mist in gegaan natuurlijk. Nou, toen is Genic dus failliet gegaan, toen is het Sunrise geworden, maar ik geloof dat Squeek helemaal niet van Sunrise is, maar dat het van Bas Labruyere gebleven is, omdat hij het heeft betaald. Maar dat weet ik dus niet helemaal zeker, dus schrijf dat maar niet neer. Daarom is Squeek dus nog steeds van Bas. Ja, Bas die heeft het dus aan Steven verkocht, schrijf dat ook maar niet neer. Daarom komt het dus op de Mozaik, na Dizzy, maar schrijf dat ook maar niet neer (lacht). Nou, dat zou dus een verrassing blijven, maar ja, als het toch al in de Mozaik staat, schrijf het dan maar wel neer (lacht weer).
Martijn: Hij heeft dus tegen ons gezegd dat we dat absoluut niet mochten vertellen..
André: Dus Squeek komt op Mozaik.
Martijn: Maar het is dus eigenlijk gewoon opgefuckt

ANMA

The Source of Power

door Genic.

André: Het is wel grappig. Toen ik Squeek net af had, hoorde ik er nooit wat over. Er waren weinig mensen die enthousiast waren en zo, vaak zeiden ze, dat is gewoon Penguin Adventure, gewoon gejat en zo, maar nu zijn we wat bekender, we hebben zelf twee andere spellen gemaakt, No Fuss en NOSH, veel demo's en nu bellen er heel vaak mensen op van Squeek, wanneer komt dat uit, waar kan ik dat krijgen, geef me het nummer van waar ik het kan krijgen en hoeveel kost het, dat soort dingen, heel enthousiast. Dat komt gewoon omdat we nu naam hebben en vroeger niet, dus er zijn mensen die wel wat verwachten van Squeek.

Is het idee van Squeek niet een beetje gejat van Penguin Adventure, wees eens eerlijk?

André: Tja.. maar dat is ook heel langzaam gegroeid hoor. We zouden eerst een autorace spel gaan maken en toen dacht ik van nou, het is ook wel leuk om in plaats van een auto een beestje te laten lopen, nou, Calimero is wel leuk. Ja, onbewust, en ook wel een beetje bewust is het toen heel erg op Penguin Adventure gaan lijken, want af en toe heb je natuurlijk wel eens van, he, hoe hebben ze dat dan bij Konami gedaan? Even kijken. Maar het is dus absoluut niet zo dat ik routines heb zitten jatten, het is allemaal zelf gemaakt.

Wat vind je van de andere software die in Nederland uitkomt?

Martijn (lacht hoogmoedig): Ja.....

André: Ja, d'r zitten dingen tussen die wel leuk zijn.

Zoals?

Martijn: Dat kunnen we beter niet zeggen. Want dan zeggen we iets wat misschien niet leuk is voor bepaalde mensen, want er komen echt hele leuke dingen uit, hele leuke ideeen. Maar, het blijft vaak bij het idee en het idee wordt vaak slecht uitgewerkt of vaak zelfs helemaal niet. Heel vaak hoor je mensen van ik ga dat en dat spel maken, nou, dan weten André en ik vaak al van tevoren.. mmmm... mmmmm... dat komt toch nooit uit.

André: Als er tien mensen zeggen van we gaan een spel maken, dan komen er uiteindelijk twee of zo uit. Zo gaat het. En wij vinden van onszelf dat we een van de weinigen zijn die doen wat we zeggen. Tot nu toe is het nog altijd zo geweest van wat we gezegd hebben dat er uit zou komen, dat dat ook echt gekomen is. Nou, misschien is dat bij Frantic niet het geval, maar ik hoop het dus wel. Het zal moeilijk worden om dat nog echt af te krijgen voor Zandvoort.

Wat vind je dan van de Nederlandse software die wel uitkomt?

André: Ik vind het.. een tijdje geleden werd het steeds beter en nu wordt het niet meer beter, het wordt slechter.

Martijn: En iedereen gaat tegenwoordig ook spellen maken. Wij zijn een beetje demo-freaks en we kijken ook echt van hoe het is geprogrammeerd he. En wij vinden zelf, dan kan ik denk ik ook voor anderen spreken, dat de meeste demo's gewoon troep zijn. Echt troep, dat wij in een dagje kunnen maken. Toch schijnen andere mensen dat heel gaaf te vinden. Maar wij hoeven die zooi niet. Technische hoogstandjes wat betreft programmeren heb je helemaal niet zoveel. Wij vinden zelf onze demo's ook de beste, dat klinkt stom, maar... En qua spellen, ja, ja, toch ook niet echt van dat je zegt, nou, dat is een goed spel. Van, nou dat zou ik nou echt kopen.

De Nederlandse muziekprogramma's?

Martijn: Nou, ik vind... kijk, dit komt in de Engine en ik vind zelf dat Studio FM.. daar is niet mee te werken. En FAC Soundtracker Pro vind ik iets beter, dat gaat gewoon makkelijker. Maar ik werk zelf met wat we zelf gemaakt hebben, wat helemaal volgens mijn standaard is gemaakt. Dat muziekprogramma dat ik gebruik, dat heeft ook niemand, maar wat muziekprogramma's betreft vind ik FAC Soundtracker het beste. Het is ook gewoon te krijgen. Of Pro Tracker, maar dat kennen we helemaal niet.

André: Kijk, Studio FM, de muziek die je daar uiteindelijk uitkrijgt is misschien wel beter als die van de FAC Soundtracker.

Martijn: Ja.

André: Omdat de PSG wordt gebruikt voor bepaalde effekten, maar de invoer is, vindt Martijn gewoon..

Martijn: Zwaar kloten. Maar dat is gewoon mijn mening. Iemand anders kan een andere mening hebben.

Zijn jullie nog van plan om ooit een utility uit te brengen?

(In koor): Nee.

Als laatste, jullie allergrootste wens?

André: Nou, het lijkt mij heel mooi als MSX echt een come-back zou krijgen, maar, helaas, het zit er niet echt in.

GAME MACHINE

SOFTTOP 10

NO.	TITEL	MERK	SOUNDS		GRAPHICS	SPELKW.	SCORE1	SCORE2	WERKT OP:
1.	GR. STRATEGY 2	MICROCABIN	10	FP	8.5	9.5	75	75	MSX2
2.	PRINCESS MAKER	MICROCABIN	10	FPp	9	8.5	73	71	MSX2
3.	ILLUSION CITY	MICROCABIN	10	FP/M	8	9.5	74	70	MSXR
4.	TOW. OF GAZZEL	MICROCABIN	10	FP	8	9	72	66	MSX2
5.	DIX	MSX-ENGINE	8.5	FP/p	9	7	63	63	MSX2/2+
6.	GAL HERO LEGEND	BOTHTEC	8	FP	8	8.5	66	60	MSX2
7.	NIKONIKO	WOLFTEAM	8	FP	7	8	62	58	MSX2
8.	FRANTIC	ANMA	7.5	FP	7	7	57	57	MSX2
9.	ROYAL BLOOD	KO'EI	7	F/P	8.5	7	59	57	MSX2
10.	RUNEMASTER III	COMPILE	8	F/P	8.5	8	65	55	MSX2

HOUSETOP 5

NO.	HUIS	SCORE	TOPPER
1.	MICROCABIN	34	GR. STRATEGY 2
2.	MSX-ENGINE	6	DIX
3.	BOTHEC	5	GAL HERO LEGEND
4.	WOLFTEAM	4	NIKONIKO
5.	ANMA	3	FRANTIC

SCORES

De score van een spel komt als volgt tot stand: 2xSounds+2xGraphics+4xSpelkwaliteit. Elke maand wordt er een punt van de score van een spel afgetrokken (score 1 is dus de oorspronkelijke score, score 2 de huidige). Bij de Housetop 5 is de score de som van de 'plaats-score' van alle spellen van dat softwarehuis die in de softtop 10 staan. De plaatsscore van een spel: plaatsnummer van het spel met een minnetje ervoor (negatief dus)+11. Staat een spel bijvoorbeeld derde: −3+11=8. De afkortingen die gebruikt worden in de Softtop 10: F= FM-PAC, P=PSG, S=SCC, M=MIDI en p=PCM. (* = HERZIEN)

MSX-ENGINE KATALOGUS

Import · Export · Magazine · Diskmagazine · Software · Handleidingen · BBS

HELPLINES: Dragon-Disk/Programmeer 08340-25703 . Import 03444-3269 (alleen ma, do en vr). Speltips 05430 18803. Ma-vr 20:00-22:00 . BBS 05114-2147 22:00-07:00

-HARDWARE-

-COMPUTERS+ACCESSOIRES-

TYPE	MERK	PRIJS	
FS-A1GT MSX-TURBO-R	PANASONIC	Hfl. 2249=	NIEUW!
ADAPTOR 110V		Hfl. 39,=	

(Adaptor wordt gratis bij computers geleverd)

-PRINTERS+ACCESSOIRES-

FS-PC1 COLORPRINTER	PANASONIC	Hfl. 1399,=
FW-PU1B HANDPRINTER	PANASONIC	Hfl. 359,=
FW-HFU1 FEEDER	PANASONIC	Hfl. 228,=
HBP-F1C COLORPRINTER	SONY	Hfl. 1189,=
FS-PC1 INKTLINT	PANASONIC	Hfl. 39,=

-DISKDRIVES+INTERFACES-

FS-FD1A 3.5" DISKDRIVE	PANASONIC	Hfl. 889,=
HD-INTERFACE	ASCII	Hfl. 679,=

-MODEMS+INTERFACES-

FS-CM1 MODEM	PANASONIC	Hfl. 739,=
NT-200	THE LINKS	Hfl. 459,=
MSX SERIAL 232	ASCII	Hfl. 449,=

-EXTENSIONS-

MSX CARTR. 512 KB	ASCII	Hfl. 679,=

-SCANNERS-

FW-RSU1W SCANNER+INT.	PANASONIC	Hfl. 809,=

-DIGITIZERS-

HBI-V1 DIGI-CARTRIDGE Inklusief ombouw naar PAL	SONY	Hfl. 749,=

-ACCESSOIRES-

FS-JM1-H MOUSE	PANASONIC	Hfl. 179,=
FS-JS222 JOYPAD	PANASONIC	Hfl. 69,=
FS-JS220 JOYPAD	PANASONIC	Hfl. 49,=
ELECOM-EGG MOUSE		Hfl. 149,=
JS-303T JOYPAD	SONY	Hfl. 59,=

-SOFTWARE-

-ACTION GAMES-

NAAM	MERK	MEDIUM	PRIJS	COMPUTER	
FAMICLE PARODIC 2	BIT 2	2DD	Hfl. 129,=	MSX2	
QUARTH	KONAMI	ROM	Hfl. 129,=	MSX2	
FRAY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 169,=	MSXR	
FRAY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
SEED OF DRAGON	RIVERHILL	2DD	Hfl. 189,=	MSXR	
PUYOPUYO	COMPILE	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
ALESTE II	COMPILE	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
PRO BASEBALL	NAMCO	ROM	Hfl. 169=	MSX2	
FIREHAWK	GAME ARTS	2DD	Hfl. 169=	MSX2	
HYDEFOS	HERZ	2DD	Hfl. 169=	MSX2	
UNDEADLINE	T&E SOFT	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
FANTASM SOLDIER II	TELENET	2DD	Hfl. 189=	MSX2	
PLAYBALL III	SONY	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
R-TYPE	IREM	ROM	Hfl. 159=	MSX2	
PENGUIN WARS II	ASCII	ROM	Hfl. 149=	MSX2	
PACMANIA	NAMCO	ROM	Hfl. 149=	MSX2	
PACMANIA	NAMCO	2DD	Hfl. 149,=	MSX2	
HOMERUN CONTEST	NAMCO	2DD	Hfl. 79,=	MSX2	
PSYCHO WORLD	HERZ	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
XEVIOUS	NAMCO	ROM	Hfl. 149=	MSX2	
MON MON MONSTER	HOT B	ROM	Hfl. 149=	MSX2	

-ROLE PLAYING GAMES-

ESTLAND STORY	MEDO	2DD	Hfl. 149,=	MSX2	
HEROES OF LANCE	PONY	2DD	Hfl. 169=	MSX2	
SORCERIAN	TAKERU	2DD	Hfl. 189=	MSX2	
SORC. WARLANDS	TAKERU	2DD	Hfl. 109=	MSX2	NIEUW!
RUNEMASTER II	COMPILE	2DD	Hfl. 89=	MSX2	
RUNEMASTER III	COMPILE	2DD	Hfl. 149=	MSX2	
DRAGONSLAYER 6	FALCOM	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
CRIMSON II	XTALSOFT	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
CRIMSON III	XTALSOFT	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
XAK	MICROCABIN	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
XAK II	MICROCABIN	2DD	Hfl. 179,=	MSX2	
XAK GAZZEL	MICROCABIN	2DD	Hfl. 159,=	MSX2	
PRINCESS MAKER	MICROCABIN	2DD	Hfl. 275,=	MSX2	NIEUW!
ILLUSION CITY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 189,=	MSXR	
FINAL FANTASY	MICROCABIN	2DD	Hfl. 159,=	MSX2	
RANDAR III	COMPILE	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
RUNE WORTH	T&E SOFT	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
BURAI	RIVERHILL	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
WANDERERS FR. YS'	FALCOM	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
CHAOS ANGELS	ASCII	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
SOLID SNAKE	KONAMI	ROM	Hfl. 169,=	MSX2	
SD-SNATCHER	KONAMI	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
M&MAGIC BOOK 2	STARCRAFT	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
LOGUE ALLIENCE	STARCRAFT	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
PHANTASY III	BOTHEC	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
SYLVIANA	PACK IN VID	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
WIZARDRY	ASCII	ROM	Hfl. 299,=	MSX2	
WIZARDRY II	ASCII	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
ARCUS II	WOLF TEAM	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
LENAM	HERZ	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
GOLVELLIUS	COMPILE	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
XZR II	TELENET	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
LODOS ISLAND WARS	HUMMINGBIRD	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
ULTIMA I	PONY	2DD	Hfl. 149,=	MSX2	
ULTIMA II	PONY	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
ULTIMA III	PONY	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
GOLF STREAM	XAIN SOFT	2DD	Hfl. 189,=	MSX2	
TRITORN II	XAIN SOFT	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
DIOS	XAIN SOFT	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	
BREAKER	JUST	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	

-STRATEGIC GAMES-

GREAT STRATEGY II	MICROCABIN	2DD	Hfl. 175,=	MSX2	NIEUW!
ROYAL BLOOD	KOEI	2DD	Hfl. 169,=	MSX2	NIEUW!
ROYAL BLOOD	KOEI	ROM	Hfl. 209,=	MSX2	NIEUW!
GAL. HERO LEGEND	BOTHTEC	2DD	Hfl. 209,=	MSX2	
GAL. HERO DX KIT	BOTHTEC	2DD	Hfl. 109,-	MSX2	

-ADVENTURE GAMES-

MISTY VOL. 3-6	DATA WEST	2DD	Hfl. 109,=	MSX2
DC. CONNECTION 3	RIVERHILL	2DD	Hfl. 189,=	MSX2/2+
WHAT'S MICHAEL	MICROCABIN	2DD	Hfl. 169,=	MSX2
DOME	SACOM	2DD	Hfl. 209,=	MSX2

-APPLICATION SOFTWARE-

MIDI-SAURUS	BIT2	ROM	Hfl. 409,=	MSX2
MU-PACK	BIT2	ROM	Hfl. 409,=	MSX2

MSX-ENGINE Pruimengaard 24 4051 EL Ochten Nederland 03444-3269 (ma, do en vr 20:00-22:00) ABN 558188389 (A. Wubbels) Postbank 6144001 (MSX-ENGINE)

DIX


ディックス
DIX
©1992 MSX ENGINE PRODUCTIONS


GET READY !
DIX
0020
0400
SCORE
LIVES
PATTERN
05
01